

Cosmaking

Adquisición de la visión espacial
a través del cosplay

Trabajo de Fin de Máster.
Memoria de Proyecto

Aday Bethencourt Zamora

Cosmaking.

Adquisición de la visión espacial a través del cosplay.

Alumno

Aday Bethencourt Zamora

Tutor académico

Jose Domingo Bethencourt Gallardo

Trabajo de Fin de Máster

Máster en Formación del Profesorado
de ESO, Bachillerato, FP y EEII

Universidad de La Laguna

Curso académico 2023-2024

Todos los derechos reservados. No se permite la reproducción total o parcial de los textos o imágenes de este documento sin la autorización previa y por escrito de los autores.

-¿Cómo van esos estudios?

-Bien.

-Me alegro.

Para Zamora, mi abuelo.

Agradecimientos

Una vez más he de agradecer a la comunidad cosplayer. Primero, por haberme vuelto a inspirar en desarrollar un proyecto sobre el cosplay; y segundo, por todo el buen recibimiento, las ganas de colaborar, y todos esos ánimos que recibía de vuelta cuando me acercaba a cualquiera y contaba mis ideas.

La verdad, que si tuviera un euro por cada vez que he realizado un trabajo académico sobre el cosplay, tendría dos euros. Lo que no es mucho, pero sí es curioso que haya pasado dos veces.

Agradecer también a mi tutor, Jose Domingo Bethencourt Gallardo, por los valiosos consejos, aportaciones y conocimientos. Tanto en este Trabajo de Fin de Máster, como en el resto de sus clases.

También me gustaría agradecer a mi familia y amistades que me han apoyado, escuchado, dado opiniones y ofrecido ayuda; no solo en el proceso de elaboración de este proyecto, sino también en un año que ha resultado ser más complicado de lo habitual. Estas personas sin duda saben quienes son.

Resumen

A través de la práctica del cosplay, este proyecto de innovación busca generar situaciones y metodologías por la cual el alumnado pueda aprender y adquirir de manera práctica conocimientos de la visión espacial.

Con la excusa de realizar una máscara, se trabaja con medidas, dimensiones, proporciones y volúmenes. No solo se considera una labor analógica de creación, en la que cabe la posibilidad de probar distintos materiales y herramientas. Al mismo tiempo, se plantea la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en el proceso. Por ejemplo, a través de programas de modelado 3D, o similares.

Asimismo, actuando acorde a la mentalidad de la subcultura, se aspira a una enseñanza en valores en beneficio de lo personal, como también, de lo social.

De esta forma, se pretende poner el foco en una metodología práctica, contextualizada y aplicada cuyo objetivo es el de mejorar la experiencia de actividad de enseñanza-aprendizaje.

Palabras claves:

Cosplay · Caracterización · Máscara · Visión Espacial
TICs · Innovación en el aula

Abstract

By using cosplay, this innovation project aims to generate situations and methodologies by which students are able to learn and achieve spatial vision knowledge in a practical way.

Making a mask is used as a pretext to work with measurements, dimensions, proportions and volumes. Not only creating in an analogue way is considered, with its given possibilities of trying different tools and materials. At the same time, the inclusion of information and communication technologies (ICTs) in the process is suggested. For example, through 3D modeling softwares, or similar.

Likewise, acting accordingly to the mentality of the subculture, an education in moral values for personal achievements, as well as social ones, is aspired to.

Thus, is intended to focus on a practical, contextualized and applied methodology whose objective is to improve the experience of the teaching-learning process.

Keywords:

Cosplay · Characterization · Mask · Spatial Vision
ICTs · Classroom innovation

| | |
|-----------------|---|
| Agradecimientos | 5 |
| Resumen | 6 |
| Abstract | 7 |

| | |
|--------------|----|
| Introducción | 13 |
| Objetivos | 14 |
| Metodología | 15 |
| Cronograma | 16 |

Fase 0: Planificación 11

| | |
|-------------------------|----|
| Fundamentación teórica | 23 |
| Fundamentación práctica | 31 |
| Charla de Sarai Mitsuri | 32 |
| Mesa redonda | 33 |
| Encuesta a cosplayers | 34 |
| Encuesta al alumando | 35 |

Fase I: Investigación 19

| | | |
|-------------------------------------|-----------|---------------------------------|
| Fase II: Intervención | 37 | |
| Situación de aprendizaje | 41 | |
| Fundamentación curricular | 41 | |
| Fundamentación metodológica | 43 | |
| Medidas de atención a la diversidad | 63 | |
| Fase III: Seguimiento | 67 | |
| Fase IV: Mejora | 77 | |
| Conclusiones | 85 | |
| Anexos | 89 | |
| | | Referencias bibliográficas 93 |
| | | Referencias de imágenes 94 |
| | | Glosario de términos 96 |
| | | Anotaciones de Sarai Mitsuri 97 |
| | | Preguntas de las encuestas 98 |
| | | Respuestas (cosplayers) 100 |
| | | Respuestas (alumnado) 105 |
| | | Mesa redonda 111 |



Fase 0: Planificación

Introducción

El cosplay es como se denomina a la práctica por la cual una persona se caracteriza como un personaje ficticio. No se trata de disfrazarse de pirata, sino *ser* el *Capitán Jack Sparrow*; no se trata de disfrazarse de superheroína, sino *ser Wonder Woman*. A pesar de que en un principio puede parecer un simple *hobby*, gracias a una serie de características y valores particulares, se puede considerar la práctica como una subcultura.

Ciertas peculiaridades generales se exponen en mi anterior Trabajo de Fin de Grado (TFG), “Cosplace. Proyecto de promoción del cosplay y sus beneficios”. Sin embargo, este Trabajo de Fin de Máster (TFM), pudiendo ser entendido en cierta forma como una extensión del anterior, se interesa por ser un proyecto de innovación. Así, en este, se vincula el cosplay con un aprendizaje práctico de la visión espacial; y de forma consecuente con los distintos valores personales y sociales que presenta la práctica.

“Como parte de este *hobby*, los *cosplayers* están motivados para profundizar en sus intereses, aprender habilidades, establecer conexiones con mentores y redes de aficionados y enriquecer su experiencia vital. En estos casos, los *cosplayers* se han visto beneficiados por un entorno de aprendizaje conectado exitoso; pero el sistema no siempre permite legitimar las habilidades aprendidas en su *hobby*, conectarlas con su aprendizaje académico o crear oportunidades profesionales relacionadas con ellas.” (Bender y Pepler, 2019, p.32).

Objetivos

El planteamiento de distintos objetivos sirve para marcar un rumbo lógico que ayude a seguir, adecuar y completar la propuesta ideada. Aunque se puede proyectar un gran número de estos, atendiendo a la realidad, y con una mirada crítica se pueden establecer una serie de objetivos generales, y en cierto modo, esenciales a completar. A su vez, para el logro de estos, se puede derivar de otros objetivos específicos. Por lo tanto, los distintos objetivos son los siguientes:

Objetivo general del TFM:

- Demostrar la adquisición de conocimientos en el Máster en Formación Docente.

Objetivo específico del TFM:

- Proponer, y acotar, una situación de aprendizaje para realizar en el aula.

Objetivos generales de la propuesta de innovación:

- Visualizar, exponer y demostrar la relación intrínseca del dibujo técnico, la visión espacial, las TIC y la educación en la práctica del cosplay.
- Proponer una metodología aplicada, práctica, contextualizada y útil para trabajar en el aula.

Objetivos transversales de la propuesta de innovación:

- Enseñar cuestiones propias del dibujo técnico y la visión espacial (proporción, dimensión, acotación, vistas, rotación, etc).
- Enseñar conocimientos y habilidades prácticas y aplicables a un futuro (materiales, manejo de herramientas, familiarización con distintas técnicas).

Objetivos intrínsecos de la propuesta de innovación:

- Transmitir, desarrollar y reforzar, a través del cosplay, principios:
 - Personales (autoestima, autopercepción, autodefinición, etc.).
 - Grupales (respeto, comunicación, etc.).
 - Creativos (pensamiento lateral, motivación, etc).
 - Organizativos (autonomía, gestión del tiempo, gestión de recursos, limpieza, etc).
 - Ecológicos.

Metodología

Mientras que los objetivos marcan un rumbo, una metodología planificada, dividida en fases, sirve para establecer cierto orden. Disponiendo de esta forma de una organización que permite plantear el proyecto a grandes rasgos y detectar puntos de actuación. Recordad que la constitución de las fases no suponen un planteamiento fijo, pudiendo ser revisadas para su correcta adecuación. De esta forma, se encuentran las siguientes etapas:

Fase de planteamiento

Gracias a esta fase se puede obtener una visión generalizada de las distintas acciones que se quiere hacer. Es aquí dónde se realiza una elección temática, se marcan unos objetivos y se dispone una metodología. De esta forma, se detectan posibles fases siguientes acorde a las necesidades planteadas o los intereses perseguidos.

Fase de investigación

A través de esta fase, se realiza un estudio para poder disponer de un marco referencial y contextualizado que sirva para contrastar las aproximaciones iniciales. Esta fase se encuentra dividida en dos grandes bloques: una fundamentación teórica y otra práctica.

Fase de intervención

En esta tercera fase, se plantea y realiza una propuesta de innovación factible de llevar al aula para el aprendizaje de distintas nociones. Premiando, en este caso, la adquisición de la visión espacial. En otras palabras, se propone una situación de aprendizaje con los correspondientes elementos necesarios. En esta fase, a su vez, se divide en:

Plan de intervención

Supone una relación de lo que se va a hacer y de que forma. Es decir, un registro de todos aquellos datos necesarios de carácter más técnico; curso, materia, grupo, temporalización, fundamentación curricular y metodológica, y actividades. Al mismo tiempo, se acompaña de distintos productos a modo ejemplificador de las distintas actividades que se recogen.

Plan de seguimiento

A través del plan de seguimiento se busca disponer de recursos y herramientas que faciliten la labor de intervención, solución de problemas y evaluación. Tanto del desempeño del alumnado, como del desarrollo de las actividades, con la intención de disponer de datos verídicos. Sirviendo como indicador del cumplimiento de las competencias marcadas y de la calidad de las actividades.

Propuestas de mejora

Como su nombre indica, este apartado va relacionado con todas aquellas oportunidades de mejorar la experiencia educativa, enfocada sobre todo en el alumnado. Para ello, se tiene en cuenta las observaciones en el aula, los resultados obtenidos y mecanismos de retroalimentación.

Cronograma

La función del cronograma no es otra sino la de disponer de un medio gráfico por el cual reflejar la duración temporal de las distintas fases del proyecto. Esto permite disponer de una conceptualización general abarcada por la totalidad del proyecto y sus distintas fases. Pero su realización previa, también, es de utilidad para terminar de acatar las labores necesarias en el correspondiente tiempo y forma.

El cronograma mostrado en la página siguiente dispone las fases con las correspondientes acciones realizadas en cada una de ellas; y los meses divididos en tres partes: comienzo, mediado y finales.

| Mes | Enero | | | Febrero | | | Marzo | | | Abril | | | Mayo | | | Junio | | | Julio | | |
|--------------------------|-------|---|---|---------|---|---|-------|---|---|-------|---|---|------|---|---|-------|---|---|-------|--|--|
| Planteamiento | | . | . | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Asignación de tutor | | . | . | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Elección temática | | | . | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Investigación | | | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | | | | | | |
| Fundamentación teórica | | | . | . | . | . | . | . | . | . | | | | | | | | | | | |
| Asistencia a eventos | | | | | | | . | | | | . | . | | | | | | | | | |
| Encuestas | | | | | | | | | | | . | . | . | . | . | | | | | | |
| Intervención | | | | | | | | | | | | | | | . | . | . | | | | |
| Realización de productos | | | | | | | | | | | | | | | . | . | | | | | |
| Desarrollo de SA | | | | | | | | | | | | | | | . | . | | | | | |
| Plan de seguimiento | | | | | | | | | | | | | | | | . | | | | | |
| Plan de mejora | | | | | | | | | | | | | | | | . | | | | | |
| Presentación | | | | | | | | | | | | | | | | | . | . | . | | |
| Memoria | | | | | | | | | | | | | | | | . | | | | | |
| Entrega | | | | | | | | | | | | | | | | | . | | | | |
| Defensa | | | | | | | | | | | | | | | | | | . | | | |



Fase I: Investigación

Esta fase de investigación está dividida en dos partes:

En un primer lugar se encuentra una fundamentación teórica, es decir, una recopilación de ideas que sirve para generar un marco referencial para el proyecto. Estas nociones provienen de una revisión de aquellas planteadas en su momento en el TFG, pero también de una nueva consulta de bibliografía, artículos y material especializado. Destacando, así, elementos clave para una comprensión, profundización e implicaciones tiene la práctica de cara a una vinculación con el ámbito educativo.

Una fundamentación práctica constituye la segunda parte, en la que se realiza una recopilación de testimonios y vivencias que permitan acotar y contextualizar de manera más precisa el marco planteado. Para ello, se ha asistido a diferentes eventos con actividades de cosplay en su programación y la realización de encuestas, tanto a *cosplayers* como a grupos de alumnado.

Fundamentación teórica



Desde su origen compartido por Estados Unidos y Japón, la práctica del cosplay presenta una creciente popularidad. Dicha realidad se intensifica gracias a su aparición y vinculación en eventos temáticos; así como, de manera más reciente, gracias a nuevas y mejoradas vías de información y comunicación a través de Internet.

Sin embargo, a pesar del gran número de personas que encuentran disfrute en esta actividad, poder especificar qué es exactamente el cosplay es una tarea con cierto grado de complejidad. Según las distintas autoras que se consulten, se puede apreciar cierto matiz diferenciador; aunque todas coinciden en que es una práctica basada en la caracterización de personajes ficticios.

Como breve inciso, comentar que estos personajes, y su debida inspiración, pueden venir de distintas fuentes como medios audiovisuales (películas, series, medios animados, videojuegos), medios visuales (cómic, *concept art*, *fanart*), medios literarios; o incluso ser personajes originales (OC).

De esta forma se encuentran definiciones como: “El cosplay consiste en la representación física más leal posible de un personaje ficticio, teniendo un enfoque cultural específico que hace normalmente referencia a la cultura audiovisual actual” (Alain, 2015, p. 10).

Aunque, también es interesante atender a distintas definiciones, como las que ofrece Quindt (2016): “Forma más fuerte y pura de expresar tu amor por un *fandom*” (p. 21). A través de estos enunciados, se permite disponer de un punto de partida para empezar a distinguir las distintas razones por las que una persona puede llegar a practicar el cosplay, siendo estas tan variadas como las propias personas.

Las más comunes y repetidas parecen ser el apego por un personaje o una ficción, el sentido de pertenencia a un grupo, la adquisición de nuevas habilidades, la capacidad creativa, o incluso una vía de escapismo de la realidad y el desarrollo psicológico.

Fig. 1. Varias personas haciendo cosplay de Spider-Man y sus variantes.



“Se les pidió a los encuestados que ordenasen sus razones para hacer cosplay. [...] “Diversión” fue la opción más escogida de por qué los encuestados hacen cosplay, con 101 respuestas. Siguiendo con “Porque me gusta el personaje”, con 78 respuestas; seguido por “Ser un vehículo para la expresión creativa”, con 73 respuestas.” (Rosenberg, y Letamendi, 2013, p. 12).¹

De esta forma, las características de la práctica, junto con sus razones, conforman un amplio panorama rico en comportamientos, manierismos, matices y valores. Los cuales a su vez proyectan una perspectiva interesante para su extrapolación, aplicación y ejecución en otros ámbitos como puede ser la educación. Para entender esta idea, se considera adecuado diferenciar y entender, a grandes rasgos, una serie de elementos que se configuran en la práctica del

1- Traducción propia. Cita original: Respondents were asked to rank order their reasons for cosplaying. [...], 'Fun' was the most endorsed top reason why respondents cosplay, with 101 respondents rating it their top choice. Next was 'Because I like the character', with 78 'top choice' endorsements, followed in popularity by 'A vehicle for creative expression', endorsed by 73 respondents as their top choice.” (Rosenberg, y Letamendi, 2013, p. 12).

cosplay, y cuya suma genera un potente juego de lenguajes en continuo desarrollo.

1. El cuerpo o sujeto

En otras palabras, es la propia persona que lleva el cosplay, actuando así como base y sustento para los otros componentes a mencionar.

2. El disfraz o modificador físico

Es el compendio de ropas, maquillajes, pelucas o peinados, prótesis, accesorios o props. Es decir, todos aquellos elementos necesarios para una aplicación física del cosplay.

“Los disfraces no solo juegan un rol importante en las artes performativas, sino que también tienen significados en nuestras vidas diarias. Tanto lo que eliges vestir como aquellas ocasiones en las que informa a tus familiares y amigos con mucho detalle sobre tu estado o hacia dónde vas. Estas elecciones definen cómo nos presentamos el mundo. Independientemente si es alta costura, uniforme de trabajo o combinaciones estrafalarias, nuestras ropas hacen un *statement* sobre quiénes somos o quienes que-

Fig. 2. Persona con un cosplay de Maléfica.

remos ser, y cómo queremos que el mundo nos perciba. Un buen disfraz puede informar a la audiencia sobre la naturaleza del personaje antes de que haya hablado." (Horvarth et al, 2016, p.13).²

Según un enfoque de carácter más tradicionalista, hay un mayor grado de predilección en la elaboración manual de los disfraces. Pudiendo emplear para esto, una gran diversidad de materiales; desde aquellos más clásicos, como pueden ser cartón y tela; a componentes impresos en 3D. En los últimos años, es cuando se comienza a poner en valor también la adquisición de cosplay de previa manufacturación, generalmente a través de Internet.

Aunque, gracias a la realización manual de un disfraz se permite desarrollar distintos aspectos de manera práctica, es decir, aprender haciendo. Pero no solo se desarrollan y adquieren habilidades, como por ejemplo, la costura; sino que a su vez, se permite trabajar la solución de problemas o metodologías de organización de manera aplicada.

Incluso, debido a esta metodología de trabajo, surgen figuras especializadas en elementos concretos de los disfraces, pudiendo encontrarse analogías directas en la vida cotidiana. Así se tipifican las labores del *cosmaker*, la persona que realiza el disfraz, de forma parecida a un modista o sastre; el *wigmaker*, persona que trabaja estilizando pelucas, similar a un peluquero; y el *propmaker*, persona cuya labor recae en la realización de accesorios y complementos, encontrándose una gran variedad de profesiones que pueden aprovecharse de las nociones adquiridas de esta forma.

También surge especializaciones en otros campos de actuación, como en la fotografía, sin embargo, estas no tie-

2- Traducción propia. Cita original: "Costumes not only play a very important role in the performing arts, but they are also significant in our daily lives. What you choose to wear and when can inform your family and friends with many details about your mood or where you are going. These choices define how we present ourselves to the world. Whether it is haute couture , workout attire, or quirky combinations, our clothes make a statement about who we are or want to be, and how we want the world to perceive us. A good costume can inform an audience about the nature of a character before a word has been spoken." (Horvarth et al., 2016, p. 13).



Fig. 3. El cosplayer Dan Catell poniéndose uno de sus cosplays bidimensionales.

nen una relación directa con la realización de los disfraces o distintos componentes.

3. El *role play*, juego de roles o modificador psicológico

Mientras que el disfraz actúa como un modificador físico, a través del *role play* se consigue una aplicación práctica; la cual es necesaria para una diferenciación con otros momentos en los que se permite o anima el uso de disfraces.

En combinación con lo anterior, se permite un cambio de comportamiento, ya bien sea consciente o inconscientemente. Teniendo así un efecto similar a lo que ocurre con las máscaras de los superhéroes en ciencia ficción. A través de uso, y reiteración, el ego experimenta una fase de supresión, disponiendo de un estado de libertad y maleabilidad para el desarrollo de aptitudes, y su correspondiente integración a la personalidad.

“Representar distintos papeles ayuda a la mente a entrenarse para situaciones futuras de interacción social. En el caso de los disfraces, la identidad queda protegida por lo cual los individuos pueden acercarse a otros con una aparente facilidad, ya que el juego consiste en actuar como el personaje y no como uno mismo” (Altiano, 2016, p. 49).

4. La actuación o performance

Este cuarto elemento aporta una dimensión no material, ya que a través del mismo se persigue la demostración de una narrativa. Bien sea transmitir la propia historia del personaje; la relación del mismo con otros; o incluso, en determinadas ocasiones, la interrelación de distintas ideas que confluyen en un único cosplay. Como puede ser la incorporación de distintas estéticas; por ejemplo, *steampunk* o manifestaciones culturales.

A través de este aspecto, se puede apreciar una tendencia a priorizar la apariencia y presencia, sacrificando las limitaciones corporales, la movilidad o conformidad.



Fig. 4. Dos personas caracterizadas como los personajes Winnie The Pooh y Tigger.

5. La interacción

El último de los elementos que aporta sentido amplio al cosplay es el resto de agentes externos que interactúan con quienes ejecutan la actividad. “La subcultura del cosplay, quizás, representa la estructura social más compleja de todos los *fandoms* por su reflexividad e inclusividad, al mismo tiempo que su presencia significativa en redes sociales.” (Winge, 2019, p.66)³

Así se pueden abarcar desde individuos tan personales como otros cosplayers o espectadores, a los propios medios de comunicación; pasando por perfiles cuya función es la de enriquecer el contenido como autores o fans. De esta forma, se genera una interrelación con otras grandes disciplinas, como puede ser la moda, la tecnología e incluso la cultura.

Los distintos puntos de unión de estas últimas esferas con el cosplay aportan un campo para el planteamiento y desarrollo de nuevas herramientas, técnicas y metodologías. A su vez, no hay que desatender que, en un gran número de ocasiones, las destrezas adquiridas sirven tienen utilidad en el resto de la vida cotidiana.

Aunque al principio cualquier innovación pueda parecer costosa, sobre todo en lo económico, a través de sus usos y mejoras se logra un abaratamiento de las tecnologías necesarias. Permitiendo así su accesibilidad a la población en general, o incluso su incorporación a los procesos educativos.

Ejemplo de esto puede ser herramientas tan cotidianas como máquinas de coser. También, de manera más reciente, se puede mencionar a las cortadoras CNT, las impresoras 3D o incluso distintos *software* de edición para fotografía, vídeo, modelado 3D o programación.

“La tecnología está cambiando rápidamente, y hay nuevos componentes con los que jugar todo el tiempo; la clave



Fig. 5. Jonas Zibartas, cosplayer autodidacta. Su trabajo suele involucrar elementos electrónicos y metal.

3- Traducción propia. Cita original: “Cosplay subculture, perhaps, represents the most complex social structure of all the fandoms because of its reflexivity and inclusivity, as well as because of their significant social media presence.” (Winge, 2019, p. 66).

está en saber las suposiciones generales detrás de cómo están diseñadas, y donde es más probable encontrar información sobre cómo usar las últimas cosas." (Horvarth et al, 2016, p.20).⁴

Estas tecnologías permiten acercar distintas labores, procesos y conceptos a labores ordinarias. Pero, aplicadas de una forma correcta, sirven, a su vez, para plantear propuestas innovadoras a la hora de adquirir distintos conocimientos dentro del sistema educativo. Como puede ser la visión espacial, uno de los objetivos de este Trabajo de Fin de Máster.

Otra esfera a tener en cuenta por su interrelación con el cosplay es la cultura. No solo las culturas popular y mediática, de las cuales se nutre de manera continua, a la vez que aporta una gran cantidad de contenido. Sino también destaca la cultura material. Gracias a los propios orígenes del cosplay, sus principios ideológicos resuenan con la práctica del *DIY (Do It Yourself)* y el modelo de sistema *open source*.

De esta forma, se propicia un ambiente colaborativo, en el que los procesos de aprendizaje-enseñanza son compartidos al igual que los recursos. Poniendo, así, en valor distintos principios personales, sociales, creativos, organizativos, entre otros tantos. Al mismo tiempo que se puede desarrollar una perspectiva crítica de los comportamientos de consumo y creación de objetos.

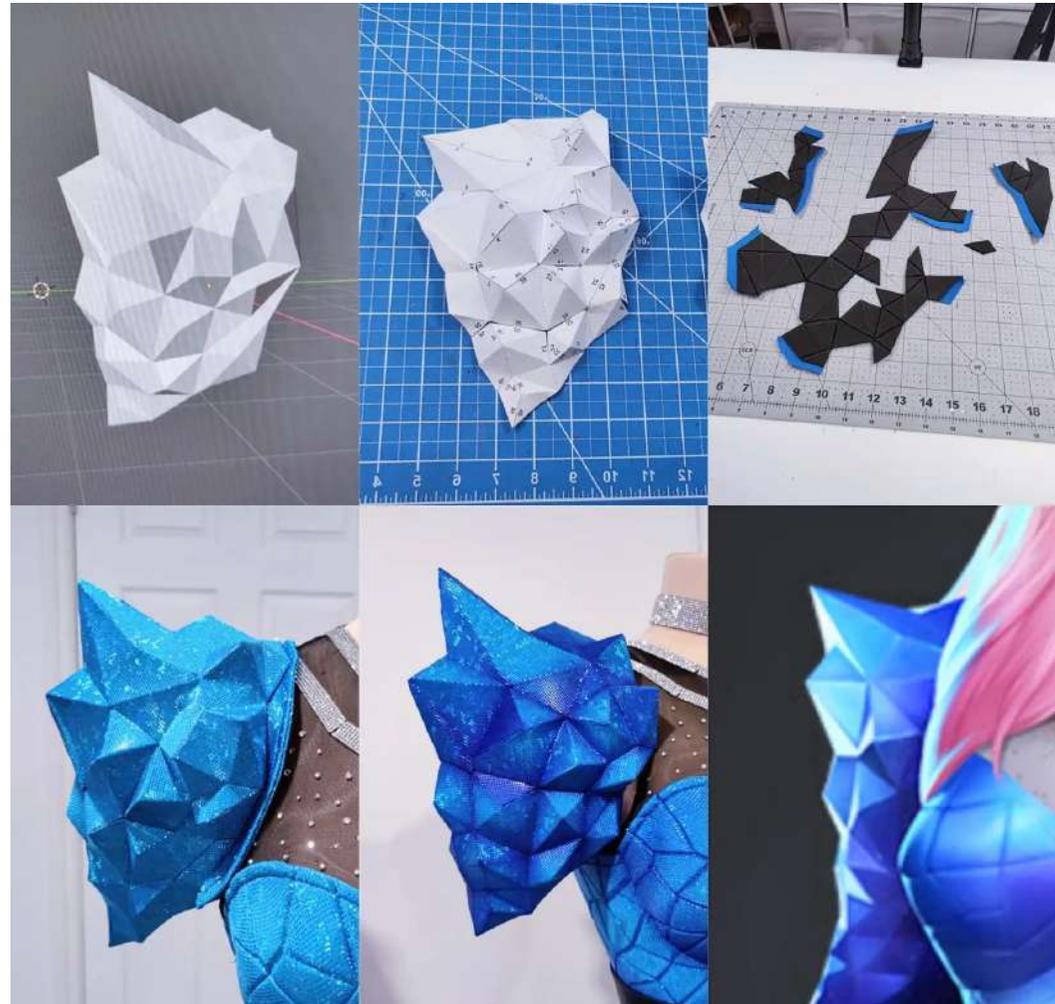


Fig. 6. Proceso que combina planteamientos digitales y analógicos por la cosplayer Kinatpsu para el personaje *K/DA Ahri*, del videojuego *League of Legends*.

4- Traducción propia. Cita original: "The technology is changing fast, and there are many new components to play with all the time; the key thing is to know the general assumptions behind how they are designed, and where you are most likely to find information on how to use the latest thing." ((Horvarth et al, 2016, p.20).



Problemática

Por supuesto, la práctica del cosplay no es idónea en su totalidad, ya que tiene capacidad de generar situaciones problemáticas. Abarcando, por lo tanto, desde la burla a cuestiones sociales bastante extendidas, como el acoso y el no consentimiento. Debido a agentes externos por norma general, es común poder detectar casos de situaciones adversas derivadas de:

- Desigualdad de género, como ocurre con el *male gaze*, los tópicos hegemónicos, o incluso, la hipersexualidad de ciertos personajes, sobre todo aquellos considerados femeninos. También se podría mencionar, por características similares, el fetichismo o la exotización.
- Carencia de personajes diversos que pueden acabar derivando en prácticas antisociales sobre el físico, como lo son el *body shaming*, *blackface*, *whitewashing*. O por el contrario, generando conflicto y debates ético-morales; por ejemplo al realizar la caracterización de villanos o personajes denunciados.
- Otras cuestiones sociales, como la asociación peyorativa de términos (*friki*, *nerd*, *geek*, *otaku*, etc), o incluso legislaciones externas.

Aunque, otras complicaciones que puede tener la práctica del cosplay proviene de desafíos personales propios, como el aspecto físico, limitaciones temporales y geográficas, o carencia económica, de materiales, herramientas, conocimientos o habilidades.

Por lo tanto, como se puede apreciar, gran parte de la problemática que se genera en la subcultura no es exclusiva de la misma. No obstante, y desde el punto de vista educativo, estas posibles situaciones pueden presentar un marco de oportunidades para trabajar y hacer hincapié en valores sociales, como el respeto.

Al mismo tiempo, los posibles retos personales que pueden surgir al realizar un cosplay han sido tratados, en norma general, desde el principio como ocasiones para el propio desarrollo de una persona. Adquiriendo y perfeccionando habilidades y destrezas personales, prácticas, creativas, e incluso organizativas. Permitiendo, por ejemplo, favorecer el pensamiento lateral y la aplicación interdisciplinar de ideas.

Fig. 7. Multitud realizando distintas variantes de personajes de *Marvel*, predominando los de la franquicia de *Deadpool*. Una forma de solventar posibles problemáticas.

Fundamentación práctica

Como se ha indicado, esta segunda parte de la investigación esta conformada por dos acciones: la asistencia a eventos con actividades centradas en el cosplay y la realización de encuestas, tanto a *cosplayers* como a grupos de alumnado.

Ambos eventos tuvieron lugar en marzo y abril, siendo estos el *Akiko Fest* y *La Laguna es Cómic* eventos de distintas actividades relacionadas con el mundo asiático y de los videojuegos; y el *ULL Cosplay Fest*, evento dedicado exclusivamente a esto.

Las dos encuestas, por el contrario, fueron realizadas entre abril y mayo. Mientras que una estaba destinada a los propios *cosplayers*, la otra estaba enfocada al alumnado que se encontraba en los niveles de 4º ESO a 2º Bachillerato.

Si bien, la realización de otras aproximaciones prácticas y un mayor número de encuestas hubiera sido idóneo para poder indagar mejor en las distintas cuestiones, hay que atender a las limitaciones temporales del proyecto.

En las siguientes páginas, por lo tanto, se detalla más en profundidad las distintas cuestiones recogidas.

Charla de Sarai Mitsuri

Como parte del Akiko Fest, celebrado el 2 de marzo de 2024 en el municipio de Santa Úrsula, la *cosplayer* Sarai Mitsuri imparte una charla sobre el cosplay, centrándose en la construcción de armaduras.

Con un público de veintidós (22) personas, comenta que trabaja en el ámbito textil, pero su experiencia se centra en el desarrollo de armaduras. Destaca con esto, que es una figura femenina dentro de una práctica masculina en referencia a las armas y armaduras.

Después de realizar una breve introducción a las figuras que compone el cosplay, se adentra en el tema a tratar, mencionando a varias mujeres *cosplayers* (Kamui, Kinpat-su y Anaelic) como referentes, ya que trabajan las armaduras y comparten su conocimiento con la comunidad a través de Internet.

El siguiente punto que trata son los materiales que suele emplear para construir sus armaduras y unas nociones básicas de cómo adquirirlos, su coste, sus usos y cómo trabajarlos. Predominando así, la goma EVA, el *foam clay*, el *funny gummy*, el *worbla* y el *chovafoam*.

Por último, menciona el proceso que suele seguir, recalando que no es una norma, sino su metodología de trabajo. Este consiste en la realización de patrones, planos, moldados de piezas, y la pintura y decoración de las mismas.

"No hay que usar material caro, sino echarle cariño" comenta antes de acabar, tras una recomendación de intentar incluir funcionalidad siempre que se pueda.



Fig. 8. Sarai Mitsuri impartiendo su charla durante el Akiko Fest.

Mesa redonda

Durante el *ULL Cosplay Fest*, celebrado el 18 de abril de 2024 en la propia Facultad de Bellas Artes de La Universidad de La Laguna, se tuvo la oportunidad no solo de realizar una encuesta mostrada a continuación, sino también la asistencia a dos actividades. Siendo estas una sesión de mesa redonda y una pasarela cosplay. Se puede considerar a la primera de ambas como la que cuenta con un interés relevante mayor a esta fundamentación práctica.

La sesión es compuesta por un debate informal moderado por Iset Socas Catalina, quién organizó la totalidad del evento como parte de su TFG. Complementándose con un pase de micro abierto por parte del público. Los ponentes de la mesa redonda son los cosplayers Yen, Karuya, Pazuzu, Moke y Akira, aunque este último se incorporó tarde al debate.

En el mismo, se trataron diversos temas relacionados con el cosplay y la opinión que se tiene al respecto. Destacan las aportaciones de Karuya, Pazuzu y Moke. Al ser quines más participan, son quienes también logran mostrar distintos aspectos de la realidad que supone el cosplay.

Pazuzu incluso llega a mencionar que gracias al cosplay se puede adquirir grandes habilidades en el campo de la peluquería gracias a la estilización de pelucas.

En los anexos se recoge una tabla con las distintas cuestiones a tratar y las respuestas dadas por cada uno de los ponentes de la sesión.



Fig. 9. Cartel promocional de *ULL Cosplay Fest* realizado por Iset Socas.

Encuesta a cosplayers

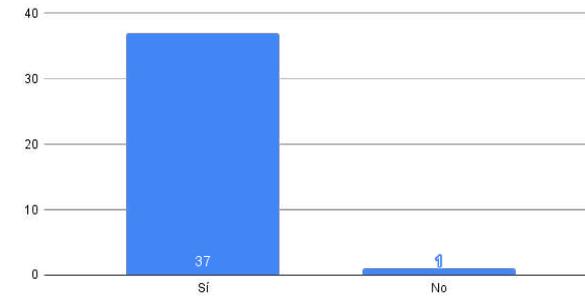
Esta primera encuesta fue realizada a los distintos *cosplayers* que asistieron a los eventos *ULL Cosplay Fest*, celebrado el 18 de abril de 2024 en la propia Facultad de Bellas Artes de La Universidad de La Laguna; y a *La Laguna es Cómic*, realizado del viernes 26 al domingo 28 de abril en la Plaza del Adelantado.

Se recogen un total de treinta y ocho (38) respuestas al haber un gran número de asistentes coincidentes en ambos eventos. Esto demuestra que la comunidad cosplayer de Tenerife genera en cierta forma una demanda por un mayor número de espacios y eventos relacionados o enfocados a la práctica.

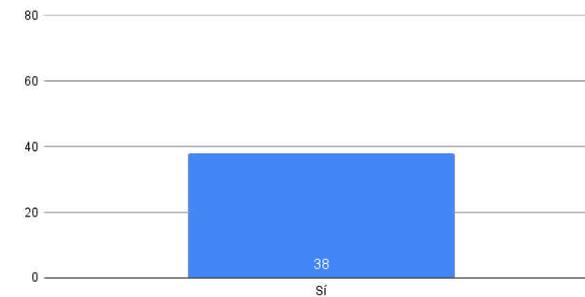
Mientras que las preguntas realizadas y sus correspondientes respuestas se recogen en su totalidad en los anexos, se destaca:

- La mayoría de *cosplayers* logran sus cosplays a través de la realización manual y la compra. En estos últimos, se considera la necesidad de una modificación; en las cuales, trabajar las dimensiones no es una tarea fácil.
- Hay una mayor especialización en la realización de *props* o accesorios.
- En general, no parece haber dificultad por entender las dimensiones, proporciones o magnitudes. Es decir, parece no haber dificultad en cuestiones de visión espacial.
- Se indica una variedad de materias en las que se trabaja la visión espacial, destacando las relacionadas con el dibujo. Los métodos por los que la visión espacial ha sido trabajada en su educación son equilibrados.
- Casi se ha dado una respuesta unánime positiva a considerar que el cosplay ayuda a desarrollar la visión espacial, transmitir valores, aprender conocimientos prácticos y contextualizados, y poder ser trabajado en el aula.

17. ¿Consideras que realizar cosplays, disfraces, máscaras u otro elemento de caracterización ayuda a desarrollar la visión espacial?



18. ¿Consideras que a través del cosplay se pueden transmitir y desarrollar principios y valores?



21. ¿Crees que la realización de cosplays, disfraces, máscaras u otro elemento de caracterización se puede trabajar en el

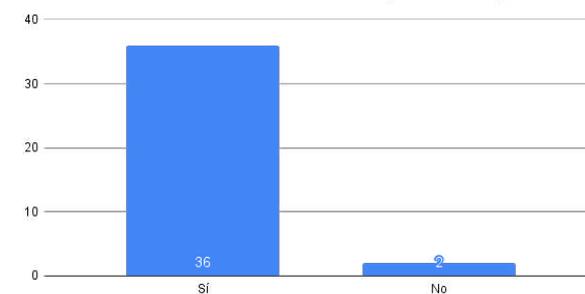


Fig. 10, 11 y 12. Gráfica de resultados de distintas preguntas realizadas a *cosplayers*.

Encuesta al alumando

Esta segunda encuesta fue propuesta al alumnado de los cursos de 4º ESO, 1º y 2º Bachillerato del IES Villalba Hervás, situado en La Orotava. Debido al carácter colaborativo y opcional de la encuesta, solo se recoge un total de trece (13) respuestas. El número de participación es bajo, dificultando así el poder generar patrones, aún así se ha decidido exponer los resultados.

Al igual que con la otra entrevista, las preguntas realizadas y sus correspondientes respuestas se recogen en su totalidad en los anexos, destacando por lo tanto:

- El alumnado ha usado tanto disfraces como máscaras, y al igual que los *cosplayers*, son tanto comprados como hechos a mano. La respuesta a las modificaciones en los comprados está equilibrada.
- En el caso de los hecho a mano, hay un equilibrio entre hechos por la misma persona o por un agente externo, aunque se indica que sí se usaron referencias pero no patrones.
- En general, no hay dificultad para entender dimensiones en el espacio.
- Vuelve a haber variedad en las asignaturas en las que se trabaja la visión espacial, predominando nuevamente aquellas relacionadas con el dibujo.
- Aunque las formas de trabajar la visión espacial son varias y equilibradas, al parecer, se considera que entienden mejor con figuras analógicas y tangibles.
- Hay una tendencia de respuesta positiva a la hora de decir que el cosplay ayuda a desarrollar la visión espacial, a transmitir valores, aprender conocimientos prácticos e interés a trabajarlo en el aula.

18. ¿De qué manera has trabajado la visión espacial en estas asignaturas?



19. ¿Con cuál sientes que entiendes mejor los contenidos?

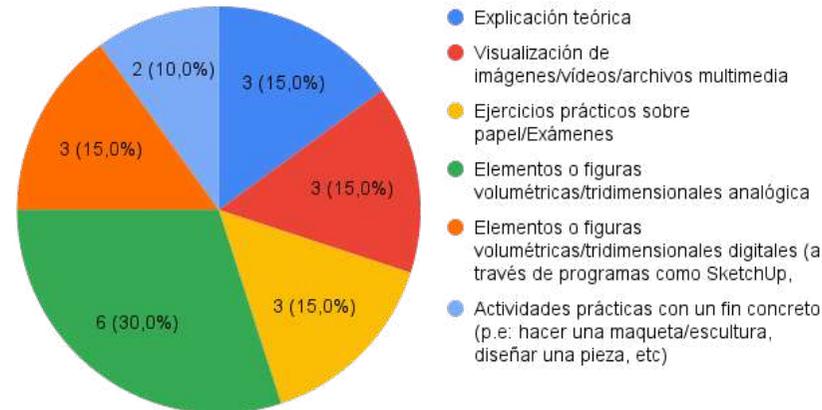


Fig. 13 y 14. Gráfica de resultados de distintas preguntas realizadas al alumnado.

Fase II: Intervención

De esta manera, tras la realización de la investigación, tanto en su fundamentación teórica como práctica, se puede entrever ciertas cuestiones interesantes para su extrapolación y aplicación con carácter práctico dentro del aula. Gracias a las características que presenta esta subcultura o práctica, se sugieren los siguientes aspectos como beneficios educativos del cosplay, o de gran interés dentro de la comunidad educativa:

- Aprender de manera interdisciplinar y desarrollar habilidades, útiles y creativas, de distintos ámbitos. Por ejemplo: costura, dibujo, pintura, electrónica, estilismo, etc.
- Mejorar las destrezas motrices a través del aprendizaje y manejo de distintas herramientas o materiales.
- Desarrollar la capacidad creativa; así como, la gestión temporal, resolución de problemas, análisis y pensamiento crítico. Por ejemplo, a través de la toma de elecciones más favorables para representar un personaje, posibles problemas que pueden surgir en el proceso de desarrollo, etc.
- Trabajar de manera colaborativa con los iguales y construir comunidad, desarrollando el trabajo en equipo; habilidades interpersonales, como la comunicación, la empatía o la negociación de conflictos; y conectando con personas con intereses similares.
- Posibilidad de acercarse a los intereses que presenta el alumnado, pudiendo hacer tangible conocimientos de otras materias como historia o literatura.
- Desarrollar cuestiones de identidad, autopercepción, autoestima y autoexpresión a través de la exploración de la expresión; incorporación de rasgos latentes de la personalidad; la retroalimentación positiva; y sentimiento de logro tras la realización y alcance de objetivos.
- Disponer de métodos de escape para el manejo del estrés, la ansiedad y similares.

Además, de forma específica, y en relación a los objetivos planteados al principio, a través del cosplay se puede tra-

bajar nociones de dibujo técnico, visión espacial y uso de las TICs a través de:

- Esbozar disfraces, máscaras, detalles ornamentales, e incluso realizar una aproximación al *concept art*.
- Crear plantillas y patrones; pudiendo especificar para ellos medidas, dimensiones, formas, simetrías, giros, traslaciones y/o proporciones.
- Explorar diferentes aproximaciones volumétricas antes de la creación final a través de su representación y simulación en distintas vistas, soportes o formatos, pudiendo usar programas de modelado y edición 3D.

El diseño y creación de un cosplay íntegro, por lo tanto, es una fase de especial relevancia dentro de la subcultura, debido a la rica diversidad que se puede presentar en planteamientos, técnicas o ejecuciones. Es esta misma pluralidad la que se premia dentro de la comunidad, gracias a la capacidad de innovación que se desarrolla de forma consecuyente.

Para ello, Quint (2016) aconseja también disponer de un vínculo previo al personaje debido a que actúa como un componente de motivación. Además, esto puede suponer conocimiento, o una mayor facilidad para la adquisición del mismo, de las cuatro dimensiones (fisiológicas, sociológica, psicológica y su entorno) que posee un personaje. Siendo información valiosa a tener en cuenta a la hora de plantear un cosplay.

Así, se puede identificar, al mismo tiempo, relaciones con el figurinismo. Aunque es un campo del conocimiento distinto, los autores de esta área pueden aportar información útil a la hora de realizar los disfraces y accesorios necesarios.

Morrison (2023), por ejemplo, aporta una serie de cuestiones que se pueden tener en cuenta para reflexionar sobre los procesos de creación. Un disfraz puede ser compuesto por elementos disponibles de manera previa, conseguido a través de tiendas de segunda mano o similares, y confeccionado desde cero. También aporta una idea de sostenibilidad dividida en tres categorías. Estas ideas son: la humana,



relacionada con el confort, el respeto y una representación cultural consciente; la ambiental, aprovechando los recursos que se tienen al alcance; y la económica, intentando ajustarse a un presupuesto marcado con anterioridad.

Sin embargo, hay que atender también a la realidad que se puede presentar en un ambiente educativo. Mientras que la realización de un cosplay íntegro sería una labor idónea a llevar a cabo, debido a las condiciones propias de cada aula o grupo puede suponer una tarea de gran dificultad. Por ello, se plantea la realización de máscaras, a elegir por el propio alumnado, como se detalla en el siguiente apartado.

Aunque se puede plantear la realización de otros elementos antes que una máscara, estas tienen un alto valor histórico, psicológico y social. "Juan Miguel Morey Farré sostiene que "la presencia de la figura humana enmascarada es una constante" (1995: 16) a lo largo de los siglos, señalando

una amplia tipología de estos elementos en relación a su funcionalidad." (Martín, 2017, p. 5).

Asimismo, Martín, pone en manifiesto, junto con otras tantas cuestiones, estas ideas en "Entre líneas. Prácticas, estrategias y metodologías transdisciplinarias en torno a la (de)construcción de la imagen, la subjetividad y el patrimonio." (2017). Exponiendo la realidad como un dominio "donde las subjetividades se deconstruyen y reconstruyen a través del uso generalizado de máscaras, disfraces y maquillajes. Lo ficticio constituye repertorios que permiten la creación de personajes diversos y paródicos e identidades ambiguas." (Martín, 2017, p.5).

Fig. 15. Cosplay de Oogie Boogie de la película *Pesadilla antes de Navidad* (Tim Burton, 1993). Ejemplo de máscara.

| Situación de aprendizaje | | |
|--------------------------------|-------------------------------|------------------------------|
| S.A N°: | Título: <i>Let's Cosplay</i> | |
| N° sesiones: 21 | Temporalización: 2º Trimestre | Tipo de situación: proyectos |
| Autor: Aday Bethencourt Zamora | Materia: Proyectos Artísticos | Curso: 1º Bachillerato |

| Descripción | Justificación/Objetivos | Nº | Nombre de la actividad |
|---|--|----|------------------------|
| <p>El cosplay es aquella práctica por la cuál una persona realiza la caracterización de un personaje ficticio. Por lo general, para esto se lleva a cabo la realización de disfraces y complementos. Con una mentalidad autodidacta y una mentalidad basada en el <i>Do it yourself (DIY)</i>, el cosplay busca el aprendizaje y adquisición de nuevas habilidades y destrezas. Asimismo, cuenta con una serie de valores idóneos para trabajar en el aula.</p> | <p>A través de esta Situación de Aprendizaje, se busca:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la visión espacial a través de la creación de máscaras. • Utilizar herramientas TICs para el diseño y/o fabricación de las mismas • Fomentar la creatividad y la expresión artística. • Promover el trabajo colaborativo y la exposición de proyectos artísticos. • Promover distintos valores a través del cosplay. | 1 | Introducción |
| | | 2 | Referentes |
| | | 3 | Bocetos |
| | | 4 | Máscara |
| | | 5 | Puesta en común |
| | | 6 | Exposición |

| Fundamentación curricular | |
|---|--|
| Competencias clave | CCL1, CCL2, CCL5, - CP2, CP3, - STEM1 STEM 3, - CD1, CD2, CD3, - CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, - CE1, CE2, CE3, - CC1, CC3, CC4, - CCEC2, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2 |
| Competencia específica | |
| <p>1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.</p> <p>2. Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.</p> | <p>3. Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.</p> <p>4. Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.</p> |

| Criterios de evaluación | |
|---|---|
| <p>1.1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso para desarrollar la creatividad.</p> <p>1.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto, para aprender a elegir una propuesta determinada, que sea realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.</p> <p>2.1. Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándose a los plazos y a las características del espacio para conseguir el resultado esperado.</p> <p>2.2. Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles, para conseguir un resultado ajustado al presupuesto previsto.</p> <p>3.1. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.</p> | <p>3.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno, y argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.</p> <p>3.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa.</p> <p>4.1. Compartir, a través de diversos medios y soportes las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado, y recabando de manera abierta y respetuosa las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora, formuladas por distintas personas, incluido el público receptor, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto.</p> <p>4.2. Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso.</p> |
| Saberes básicos | |
| <p>II. Gestión de proyectos artísticos</p> <p>1. Aplicación de la metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados. Simulación de proyectos y posible ejecución de algún proyecto, teniendo en cuenta todas sus fases.</p> <p>2. Desarrollo de estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Implementación de un proyecto artístico en grupo donde se resuelva un conflicto grupal mediante la utilización de soportes audiovisuales y de otras manifestaciones como instalaciones, happening o performance.</p> <p>3. Trabajo con técnicas y soportes de documentación, registro y archivo y simulación con producciones realizadas por el alumnado.</p> | <p>4. Planificación y diseño de montajes expositivos para la difusión de la obra personal del alumnado.</p> <p>5. Revisión de la sostenibilidad y el impacto de los proyectos artísticos siendo conscientes del problema medioambiental en Canarias y de la limitación de sus recursos.</p> <p>6. Generación de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico y el emprendimiento cultural valorando los beneficios emocionales, creativos y psicológicos de los proyectos artísticos. Relación de los proyectos vinculados con el entorno natural, con el patrimonio artístico cultural canario, con el fomento de la conciencia de los beneficios del arte en la comunidad y con contenido social.</p> |

| Fundamentación metodológica | | |
|---|--|---|
| Metodologías | Agrupamientos | Espacios |
| <ul style="list-style-type: none"> • Expositiva • Investigación guiada • Enseñanza no directiva • Sináctico • Investigación grupal • Jurisprudencial • Juego de roles | <ul style="list-style-type: none"> • Individual • Parejas • Grupo homogéneo • Gran Grupo | <ul style="list-style-type: none"> • Aula convencional • Aula de ordenadores • Aula de informática • Taller • Sala de exposiciones • Sala de usos múltiples • Salón de actos • Espacios habilitados por el centro (entrada, pasillos, etc.) |
| Productos | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Documento o moodboard de inspiración y explicación del personaje • Bocetos/Croquis de la máscara. | <ul style="list-style-type: none"> • Planos de la máscara. • Máscara. • Exposición. | |
| Recursos | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Material de exposición (ordenador, proyector, etc). • Presentación de diapositivas. • Vídeos y simuladores 3D. • Equipos informáticos con acceso a Internet y que permitan el uso de distintos tipos de software (ordenadores, <i>chromebooks</i>, tabletas, etc.) • Tutoriales complementarios sobre el uso de los distintos y posibles softwares a usar. • Web de búsqueda de imágenes (<i>Google, Pinterest, Youtube, wikis</i>, etc). • Web de modelos 3D (<i>Sketchfab, Thingiverse, Cults 3D</i>, etc). • Software de creación y edición de documentos o presentaciones (<i>Word, PowerPoint, Google Docs, Google Slides, Presi, Miro, Coggle</i>, etc.) • Software de dibujo digital (<i>Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Gimp, Inkscape, Krita, Ibis Paint, Paint, Sketchbook</i>, etc). • Software de modelado 3D (<i>Blender, Autodesk Fusion, Tinkercad, Mesh-mixer, Trimble Sketchup</i>, etc). | <ul style="list-style-type: none"> • Software de fotogrametría (<i>Polycam3D, Scann3D, Qlone</i>, etc) • Software de generación de planos (<i>Papercraft Maker, Foldify</i>, etc). • Software de fabricación por capas (<i>Slicer, Cura</i>, etc). • Material de escritura (lápiz, portaminas, bolígrafos, lápices de colores, rotuladores, etc). • Pintura acrílica • Soportes analógicos (papel, cartulina, cuaderno de bocetos, etc). • Materiales asequibles y fáciles de trabajar (papel, cartulina, cartón, goma EVA, corcho, maderas finas, alambres, telas, etc). • Herramientas para trabajar los materiales anteriores (pinceles, tijeras, cutter, plancha de corte, cola blanca, pistola de pegamento termofusible, lija, pinzas, alicates, etc). • Recursos tecnológicos (plotter de corte láser, impresora 3D, etc). | |

| | | | |
|--|---|---|---|
| Actividad 1 | | Secuenciación | |
| Un nuevo enfoque | | 2 sesiones | |
| Descripción | Fundamentación metodológica | | |
| <p>En las primeras sesiones, el alumnado es introducido a los distintos conceptos que se trabajarán a lo largo de las sesiones: qué es un disfraz, qué es una máscara, la importancia que tienen, sus impactos culturales, sus distintas funciones, qué es la caracterización y qué es el cosplay, destacando sus beneficios. Al mismo tiempo, vincular y destacar la visión espacial de estos procesos.</p> | Metodología: <ul style="list-style-type: none"> • Expositiva | Agrupaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Gran grupo | Espacios: <ul style="list-style-type: none"> • Aula convencional |
| | Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Material de exposición (ordenador, proyector, etc). • Presentación de diapositivas, como hilo conductor. • Vídeos y simuladores 3D, para destacar la visión espacial. | | |
| Objetivos | Evaluación | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Entender los distintos conceptos y nociones. | Técnica: <ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática | Herramientas: <ul style="list-style-type: none"> • Registro descriptivo • Diario de clase | Agente: <ul style="list-style-type: none"> • Heteroevaluación |
| | Productos evaluables: <ul style="list-style-type: none"> • <i>No se requieren productos evaluables.</i> | | |
| Observaciones | | | |
| | | | |

| | | | |
|---|--|--|---|
| Actividad 2 | | Secuenciación | |
| ¿Cuál será mi cosplay? | | 1 sesión | |
| Descripción | Fundamentación metodológica | | |
| <p>Cada persona tiene que elegir a un personaje ficticio que cuente con distintos elementos que se puedan considerar como una máscara en su diseño para realizar una réplica de la misma. Se recomienda la elección de personajes que conozcan y tengan un vínculo previo. Se permite la opción de trabajar en parejas, si hay acuerdo mutuo o coincidencia en la elección. Una vez escogido, se procede a realizar una búsqueda de referencias. Estas deben incluir tanto elementos dónde se aprecie el personaje (permitiendo descripciones, imágenes, vídeos o modelos 3D), cómo referencias complementarias, o de ciertas estéticas, si así se considera necesario. Si el alumnado dispone de otros elementos en sus hogares, como figuras o material promocional, puede complementar con fotos de los mismos. Vía analógica. Se trabajan los bocetos y los planos con papel y lápiz, o recursos similares. Se permite la realización de maquetas en escalas reducidas.</p> | Metodología: <ul style="list-style-type: none"> Investigación guiada | Agrupaciones: <ul style="list-style-type: none"> Individual Parejas/grupos homogéneos | Espacios: <ul style="list-style-type: none"> Aula de ordenadores Aula de informática |
| | Recursos: <ul style="list-style-type: none"> Equipos informáticos con acceso a Internet (ordenadores, <i>chromebooks</i>, tabletas, etc). Programas de creación y edición de documentos o presentación (<i>Word</i>, <i>PowerPoint</i>, <i>Google Docs</i>, <i>Google Slides</i>, <i>Presi</i>, <i>Miro</i>, <i>Coggle</i>, etc). Web de búsqueda de imágenes (<i>Google</i>, <i>Pinterest</i>, <i>Youtube</i>, <i>wikis</i>, etc). Web de modelos 3D (<i>Sketchfab</i>, <i>Thingiverse</i>, <i>Cults 3D</i>, etc). | | |
| Objetivos | Evaluación | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Realizar una recopilación de información y referentes. | Técnica: <ul style="list-style-type: none"> Análisis de documentos, producciones y artefactos | Herramientas: <ul style="list-style-type: none"> Rubrica | Agente: <ul style="list-style-type: none"> Heteroevaluación |
| | Productos evaluables: <ul style="list-style-type: none"> Documento o <i>moodboard</i> de inspiración y explicación del personaje. | | |
| Observaciones | | | |
| | | | |

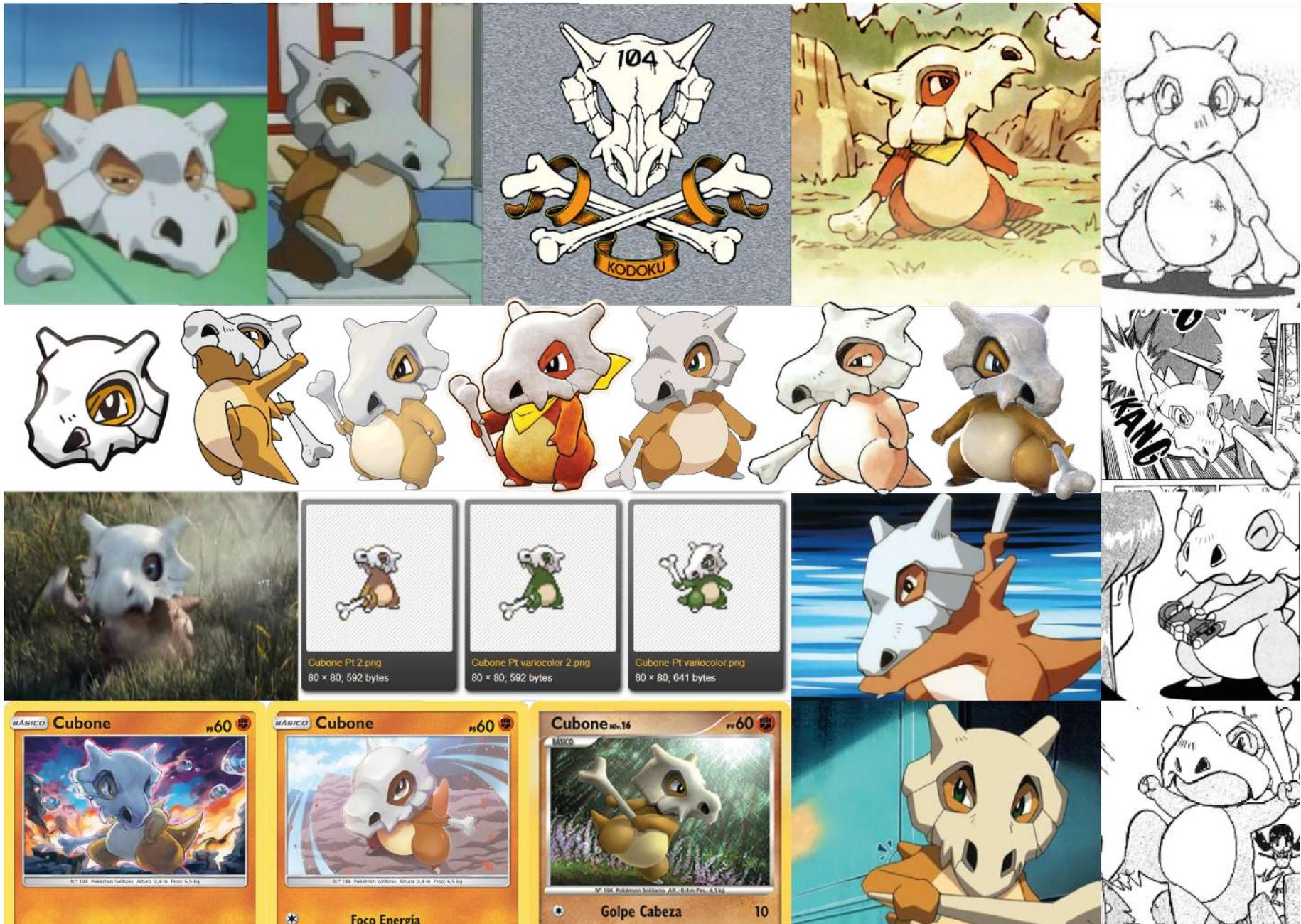


Fig. 16. Referentes de imágenes oficiales de Cubone.



Anna Gual - Sketchfab



Funko POP!



Unknown Cosplay - Cults 3D

Reyam 3D - Cults 3D

Soytancha - Cults 3D



Sotenck - Thingiverse



La Fabrique Multimedia - Thingiverse

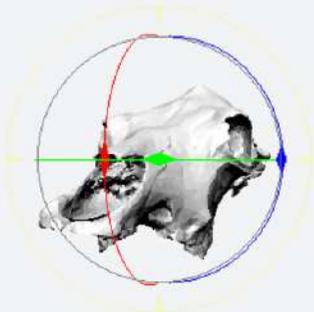
Fig. 17. Referentes de modelos 3D no oficiales de la máscara de Cubone.

Species: cattle

Search

Direction: (skull type does not affect search results)

Cow Skull



Gizmo X: 0; Y: -21; Z: 0 Reset

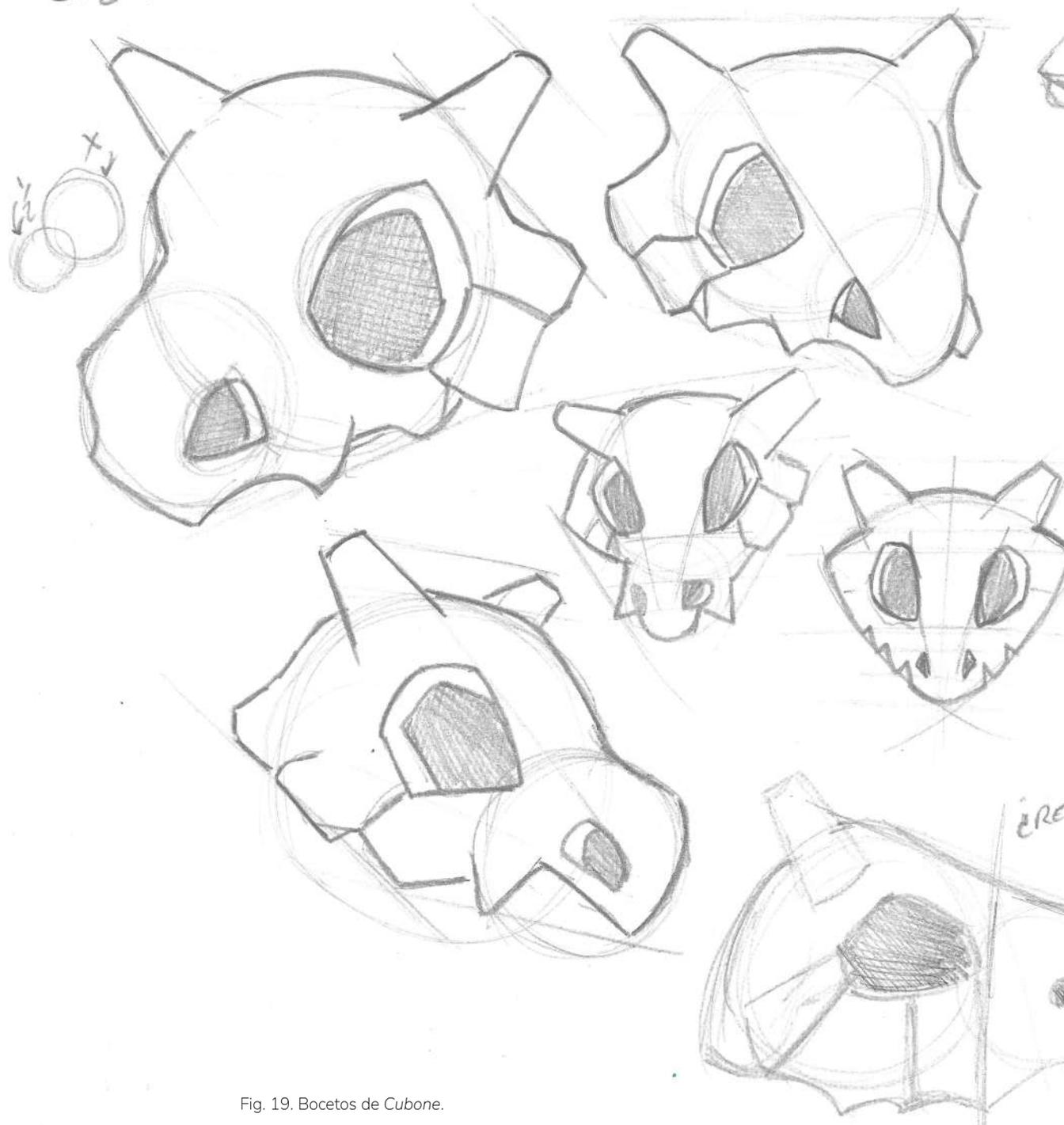
Author: x6udpngx
 Special Thanks: [xrabohrok](#) - Thank you for helping improve this tool!
 Latest update: 2023-07-11
[Leave a message](#)
[Source code](#)
 Support me: [Ko-fi.com/x6udpngx](https://ko-fi.com/x6udpngx)




Fig. 18. Referentes de cráneos de bovinos y tortugas por la similitud con el cráneo de *Cubone*.

| | | | |
|---|---|--|--|
| Actividad 3 | | Secuenciación | |
| Cambio de espacialidad | | 4 sesiones | |
| Descripción | Fundamentación metodológica | | |
| <p>En esta tercera actividad, el alumnado dispone de libertad para trabajar. Partiendo de la recopilación de referentes, la intención es realizar bocetos y planos finales de la máscara que se va a realizar, atendiendo a dimensiones, proporciones, escalas, e incluso, percepciones. En estos, se pueden incluir anotaciones o descripciones a considerar a la hora de realizar la máscara definitiva. Cada persona puede elegir cualquiera de las dos vías planteadas a continuación, o combinarlas en la medida que se considere.</p> <ul style="list-style-type: none"> Vía analógica. Se trabajan los bocetos y los planos con papel y lápiz, o recursos similares. Se permite la realización de maquetas en escalas reducidas. Vía digital. Aunque también se permite el uso del papel y el lápiz, en esta vía se busca empezar a implementar diversas TICs. Para esto se puede hacer uso de: <ul style="list-style-type: none"> Software de dibujo digital (<i>Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Gimp, Inkscape, Krita, Ibis Paint, Paint, Sketchbook, etc.</i>). Software de modelado 3D (<i>Blender, Autodesk Fusion, Tinkercad, Meshmixer, Trimble Sketchup, etc.</i>). Software de fotogrametría (<i>Scann3D, Qlone, etc.</i>). Software de generación de planos (<i>Pepakura, Papercraft Maker, Foldify, etc.</i>). Software de fabricación por capas (<i>Slicer, Cura, etc.</i>). | Metodología: <ul style="list-style-type: none"> Enseñanza no directiva Sináctico | Agrupaciones: <ul style="list-style-type: none"> Individual Parejas/grupos homogéneos | Espacios: <ul style="list-style-type: none"> Aula convencional Aula de ordenadores Aula de informática |
| | Recursos: <ul style="list-style-type: none"> Material de referencias de personajes. Soportes analógicos (papel, cartulina, cuaderno de bocetos, etc). Material de escritura (lápiz, portaminas, bolígrafos, lápices de colores, rotuladores, etc). Material para realizar maquetas (tijeras, cutter, plancha de corte, pegamento, cinta adhesiva, etc). Equipos digitales que permitan el uso de distintos softwares (ordenadores, chromebooks, tabletas, etc). Distintos y posibles software que se pueden usar en la actividad. Tutoriales complementarios sobre el uso de los distintos y posibles softwares a usar. | | |
| Objetivos | Evaluación | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Crear el diseño y los planos de una máscara. Conocer herramientas tecnológicas y su aplicación a distintos proyectos. | Técnica: <ul style="list-style-type: none"> Análisis de documentos, producciones y artefactos | Herramientas: <ul style="list-style-type: none"> Rubrica | Agente: <ul style="list-style-type: none"> Heteroevaluación |
| | Productos evaluables: <ul style="list-style-type: none"> Bocetos/Croquis de la máscara Planos de la máscara | | |
| Observaciones | | | |
| | | | |

CUBONE



TORTUGA GALAPAGO



CRÁNEO TORTUGA

TORTUGA ALDABRA GIGANTE

CUERNOS ANIMALES



BOEY

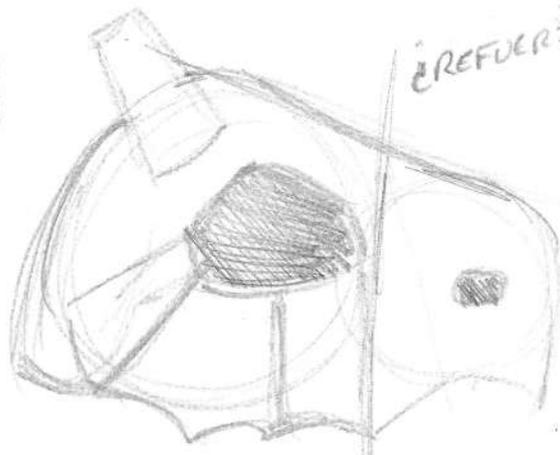
JIRafa



CERVO



¿REFUERZO?



VACA



Fig. 19. Bocetos de Cubone.

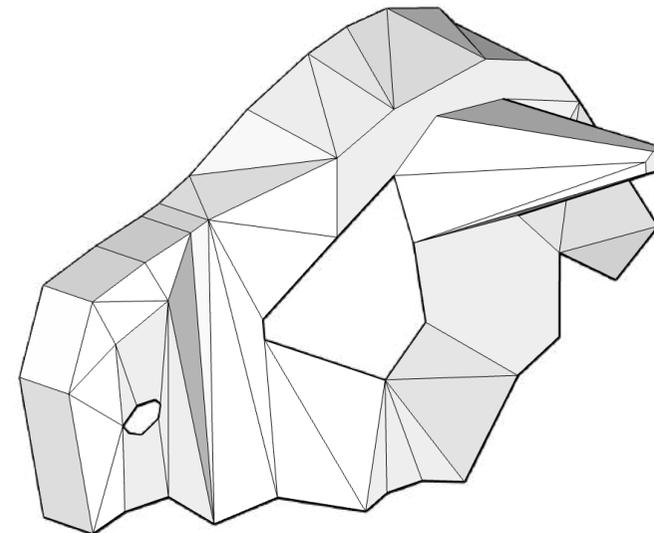
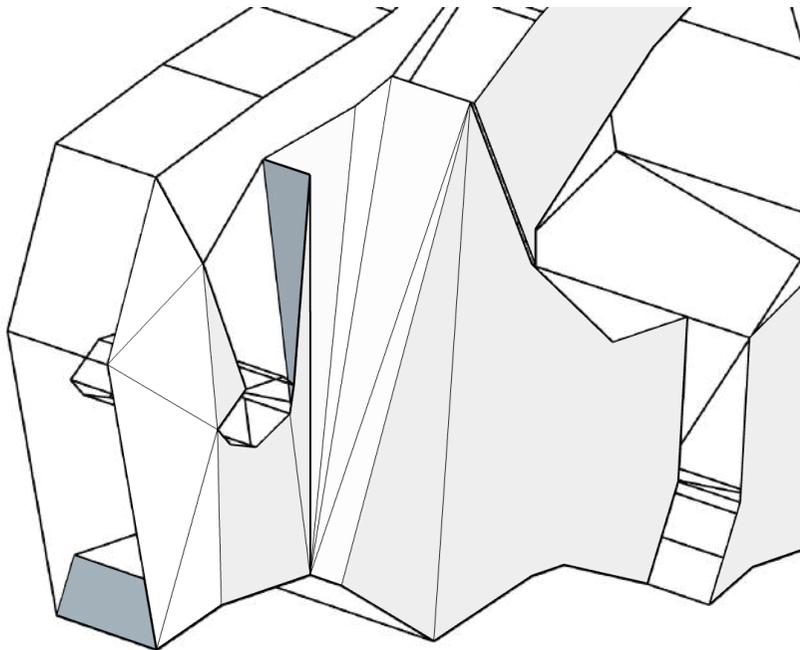
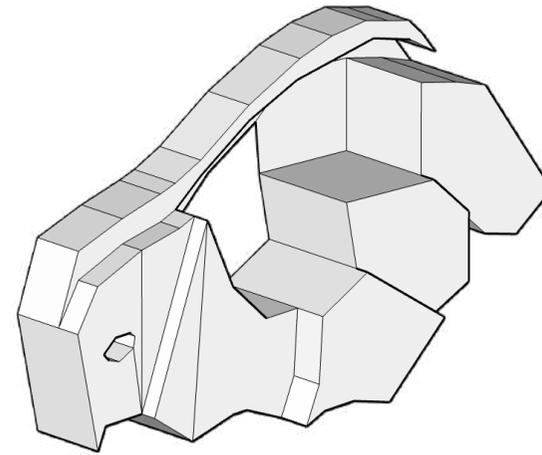
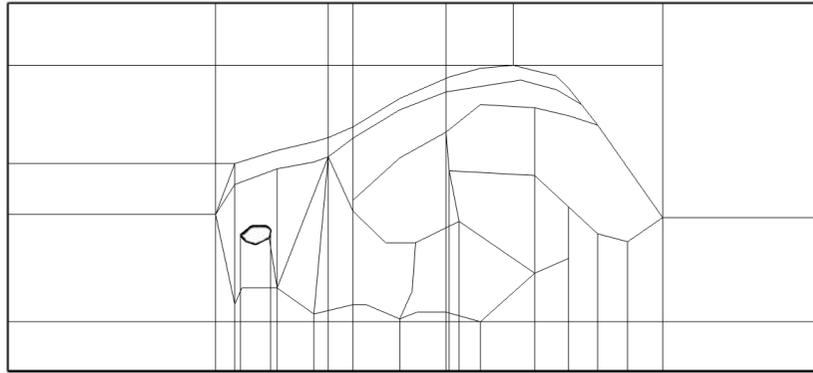


Fig. 20, 21, 22, 23. Proceso de construcción del cráneo de *Cubone*.

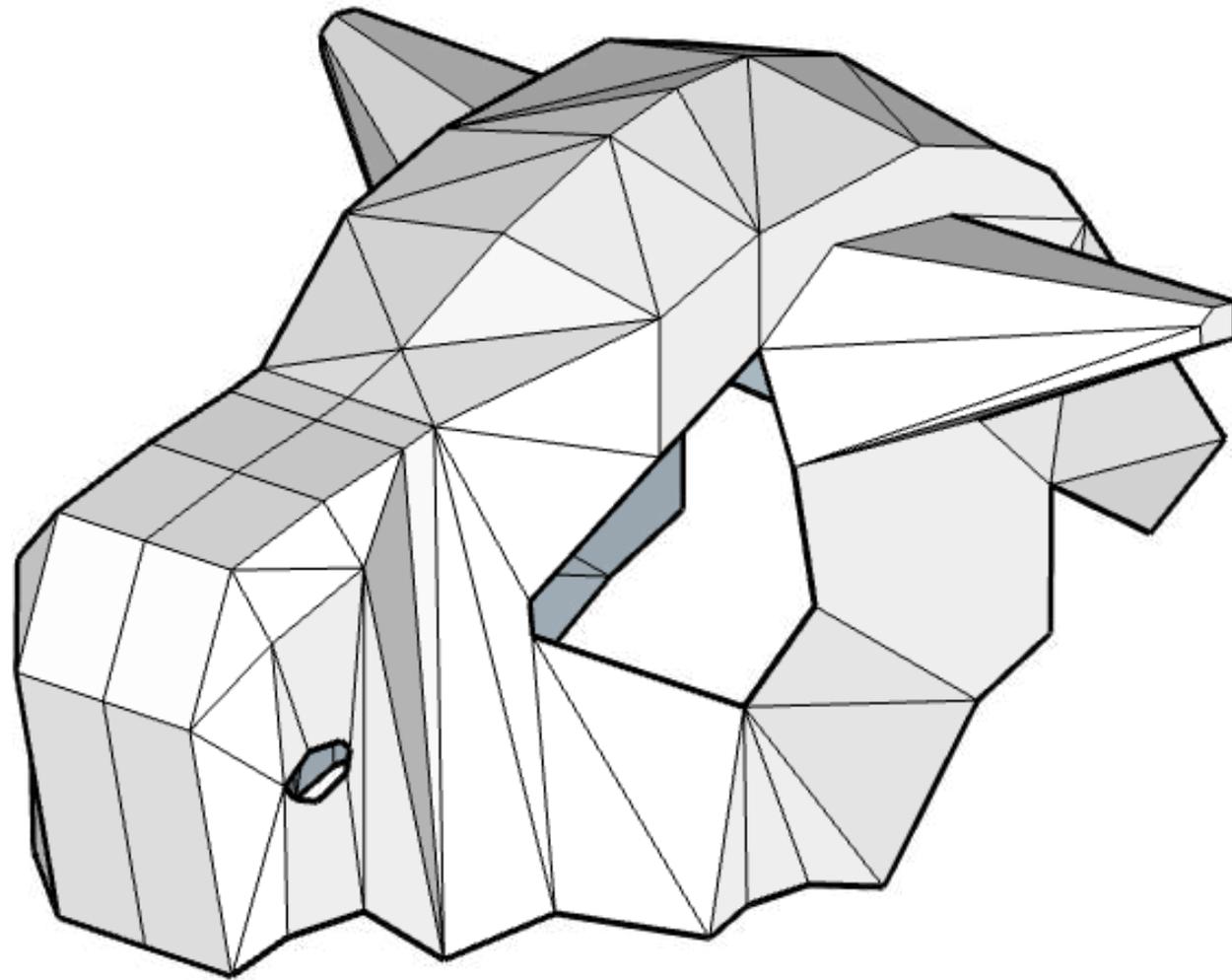


Fig. 24. Modelo tridimensional de *Cubone* realizado con *SketchUp*. Vista 3/4.

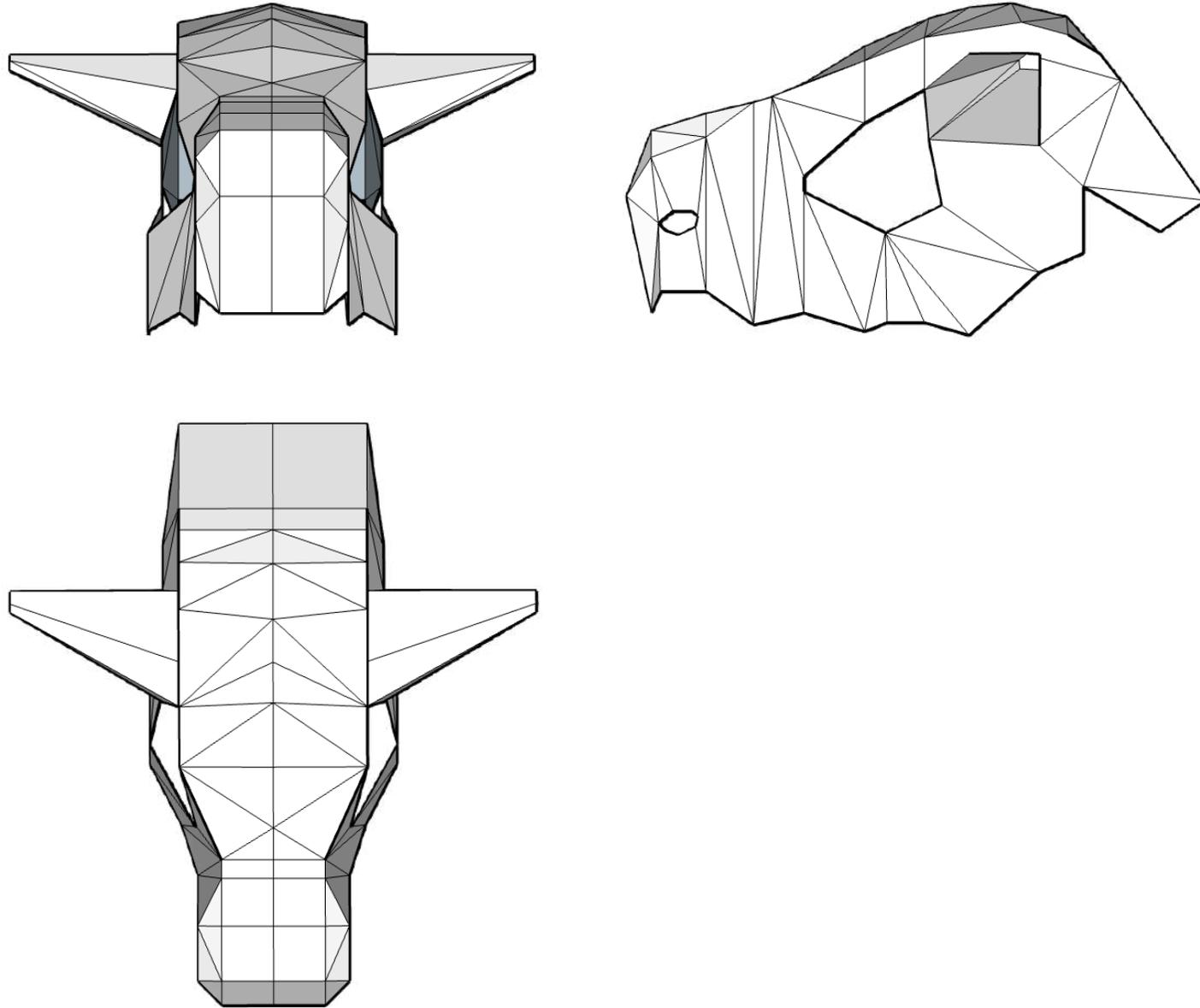


Fig. 25. Modelo tridimensional de *Cubone* realizado con *SketchUp*. Vistas en alzado, planta y perfil.

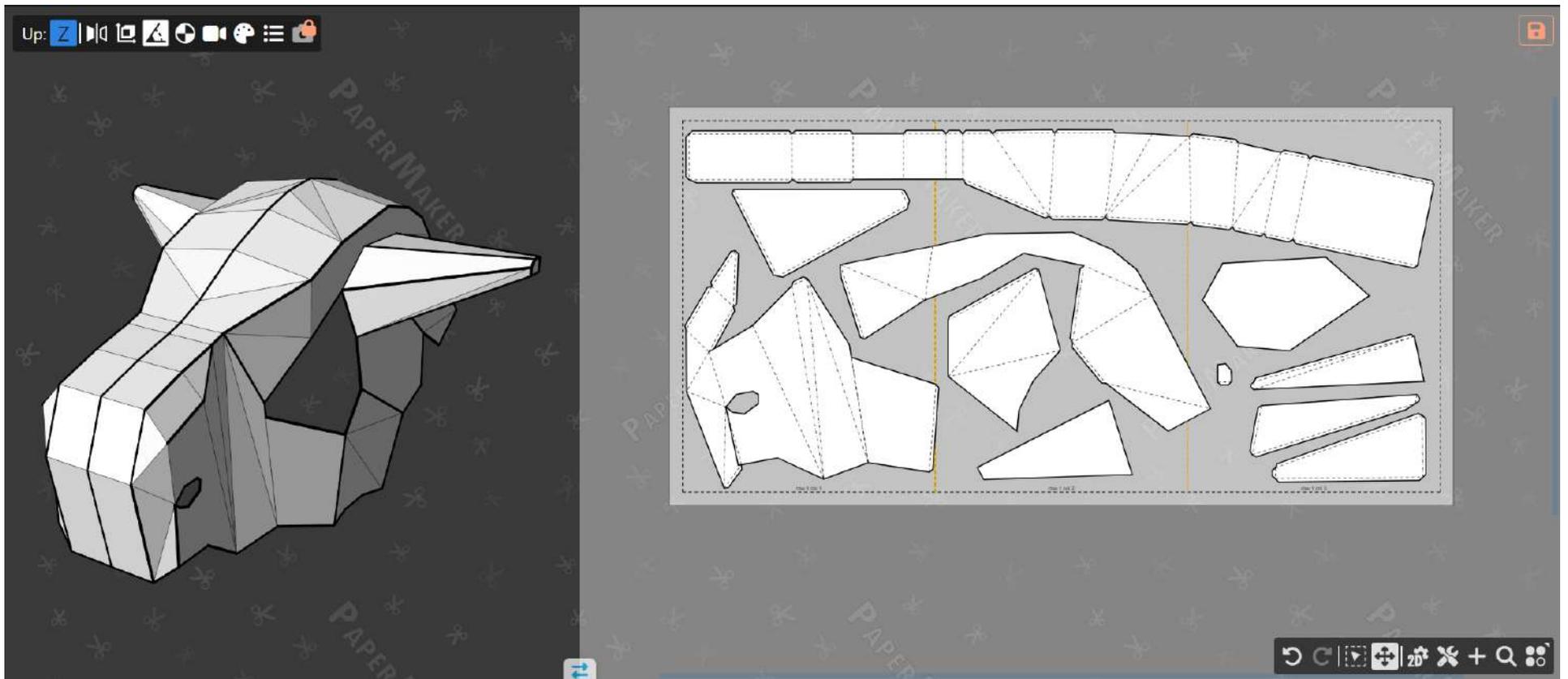


Fig. 26. Modelo tridimensional de Cubone con Papercraft-maker.

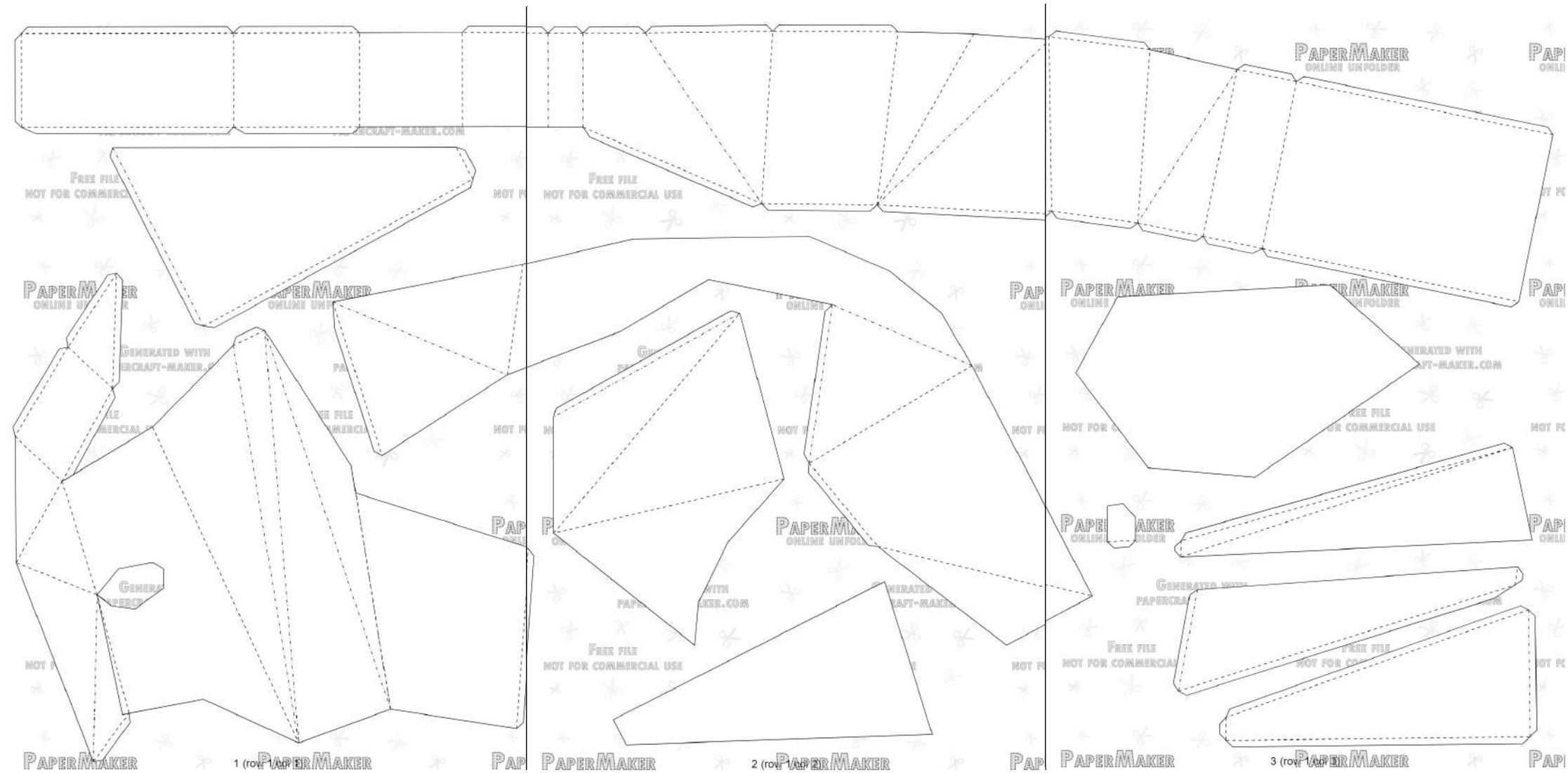


Fig. 27. Planos realizados a través de *Papercraft-maker*, ocupando 3 páginas.

| | | | |
|---|---|--|--|
| Actividad 4 | | Secuenciación | |
| Cosmakers en el aula | | 10 sesiones | |
| Descripción | Fundamentación metodológica | | |
| <p>Considerada la actividad central, el alumnado tiene que materializar sus diseños. Para esto, y similar a la actividad anterior, se plantean dos posibles vías de trabajo a seguir. Pudiendo, una vez combinarse según las necesidades de cada proceso.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vía analógica. Se trabaja de manera íntegra con materiales asequibles, como papel, cartulina, cartón, goma EVA, corcho, maderas finas o similares; y herramientas comunes como tijeras, cutter, pistola de pegamento termofusible, cortadora de corcho o similares. • Vía digital. Al igual que con la realización de bocetos, se pretende integrar el uso de diversas TICs para el desarrollo de la actividad, como pueden ser plotter de corte láser o la impresión 3D de ciertos elementos. | Metodología: <ul style="list-style-type: none"> • Enseñanza no directiva • Sináctico | Agrupaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Individual • Parejas/grupos homogéneos | Espacios: <ul style="list-style-type: none"> • Aula convencional • Taller |
| | Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Materiales asequibles y fáciles de trabajar (papel, cartulina, cartón, goma EVA, corcho, maderas finas, alambres, telas, etc). • Materiales de escritura (lápiz, portaminas, bolígrafo, rotuladores, etc). • Pintura acrílica. • Herramientas para trabajar los materiales anteriores (pinceles, tijeras, cutter, plancha de corte, cola blanca, pistola de pegamento termofusible, lija, pinzas, alicates, etc). • Recursos tecnológicos (plotter de corte láser, impresora 3D, etc). | | |
| Objetivos | Evaluación | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Materializar el diseño de una máscara. | Técnica: <ul style="list-style-type: none"> • Análisis de documentos, producciones y artefactos | Herramientas: <ul style="list-style-type: none"> • Rubrica | Agente: <ul style="list-style-type: none"> • Heteroevaluación |
| | Productos evaluables: <ul style="list-style-type: none"> • Máscara | | |
| Observaciones | | | |
| | | | |

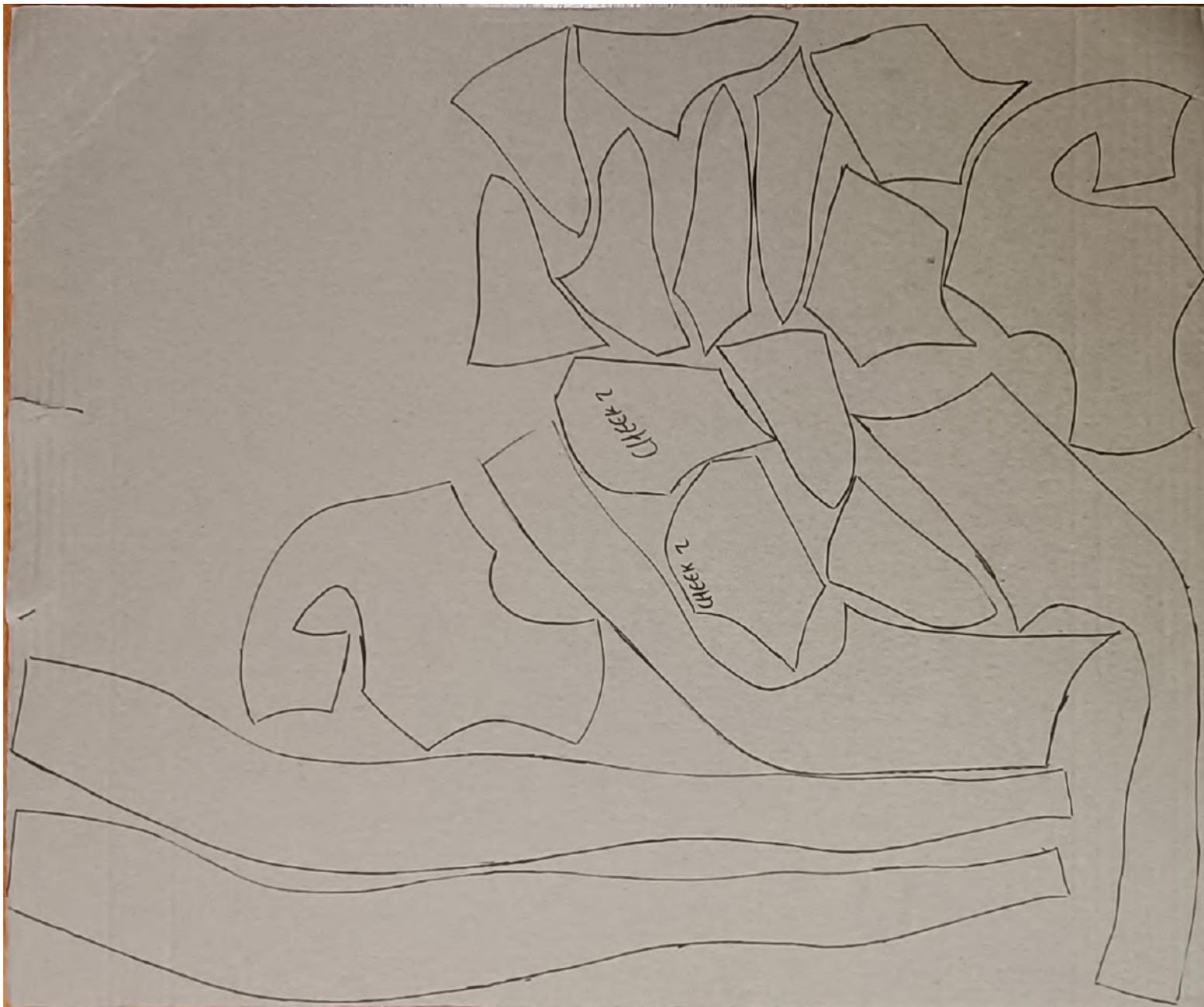


Fig. 28. Planos antes de ser cortados en cartón.

Fig. 29. Máscara realizada con cartón, pegamento termofusible y cinta de papel.



Fig. 30. Máscara recubierta con papel y cola blanca.



Fig. 31. Máscara.



| | | | |
|---|--|---|---|
| Actividad 5 | | Secuenciación | |
| Te conozco, cosplaycito | | 1 sesión | |
| Descripción | Fundamentación metodológica | | |
| <p>Una vez realizada la máscara, se destina una sesión para que el alumnado pueda presentar sus máscaras a sus iguales, discutir el aprendizaje adquirido y realizar una retroalimentación y autoevaluación. También se puede adelantar algunas cuestiones de la siguiente actividad.</p> | Metodología: <ul style="list-style-type: none"> • Investigación grupal • Jurisprudencial | Agrupaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Gran grupo | Espacios: <ul style="list-style-type: none"> • Aula convencional |
| | Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • <i>No se requiere ningun recurso.</i> | | |
| Objetivos | Evaluación | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Presentar y compartir el trabajo realizado, explicando el proceso, entre iguales. | Técnica: <ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática • Análisis de documentos, producciones y artefactos | Herramientas: <ul style="list-style-type: none"> • Registro descriptivo • Diario de clase • Lista de cotejo | Agente: <ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluación • Coevaluación |
| | Productos evaluables: <ul style="list-style-type: none"> • Debate de gran grupo • Informe oral | | |
| Observaciones | | | |
| | | | |

| | | | |
|---|--|--|---|
| Actividad 6 | | Secuenciación | |
| Luces, cámara, cosplay | | 3 sesiones | |
| Descripción | Fundamentación metodológica | | |
| <p>Similar a la actividad anterior, a través de esta se pretende realizar una presentación y compartir el trabajo realizado pero al resto de la comunidad educativa, siempre y cuando el alumnado esté a favor. Para esto, se plantean una división del trabajo de la siguiente forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primera sesión. Se plantea la actividad, se escoge qué se va a hacer (exposición, desfile de máscara o similar), y se empieza a realizar aquellos recursos necesarios, como carteles informativos. • Segunda sesión. Se finaliza la realización de los recursos necesarios y se prepara el espacio, para la actividad escogida. • Tercera sesión. Se realiza la actividad delante del resto de la comunidad educativa. | <p>Metodología:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego de roles | <p>Agrupaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gran grupo | <p>Espacios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sala exposiciones • Sala usos múltiples • Salón de actos • Espacios habilitados por el centro (entrada, pasillos, escaleras, etc) |
| | <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Máscaras. • Carteles explicativos (impresión en papel, cartulina, etc). • Soportes horizontales (mesas, suelo, baldas, telas decorativas). • Soportes colgantes (ganchos, clavos, corcho y chincheta). • Elementos complementarios (pegamento, cinta adhesiva, hilo, cuerda). | | |
| Objetivos | Evaluación | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Preparar una exposición. • Trabajar de manera colectiva. • Presentar y compartir el trabajo realizado al resto de la comunidad educativa. | <p>Técnica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática | <p>Herramientas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Registro descriptivo • Diario de clase | <p>Agente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Heteroevaluación |
| | <p>Productos evaluables:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>No se requieren productos evaluables.</i> | | |
| Observaciones | | | |
| | | | |



Fig. 32, 33 y 34. Máscara y cosplay improvisado durante el Orotaku Fest, La Orotava, 22 de junio de 2024.



Fig. 35 y 36. Máscara y cosplay improvisado durante el Orotaku Fest, La Orotava, 22 de junio de 2024.

Medidas de atención a la diversidad

Según lo establecido en el BOC n.º 250, de 22 de diciembre de 2010, por el que se regula la atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo en la Comunidad Autónoma de Canarias; en Bachillerato se podrán realizar adaptaciones que impliquen modificaciones del currículo ordinario, pero que no afecten a las capacidades expresadas en los objetivos imprescindibles para conseguir la titulación que corresponda. Las medidas que se llevan a cabo y el empleo de los recursos, tanto humanos como materiales y didácticos vienen detallados en profundidad en el Proyecto Educativo de Centro debido a la necesidad de una acción conjunta por parte de todo el cuerpo docente.

No obstante, en el desarrollo de la materia se plantean las siguientes medidas básicas para el correcto desarrollo del ejercicio de enseñanza-aprendizaje por parte de todo el alumnado, aunque no se llegue a establecer o necesitar una adaptación curricular per se. Estas medidas serán implementadas atendiendo tanto a la actividad planteada como a las necesidades del alumnado que conforma el grupo de clase.

Por lo tanto, la tabla que se muestra a continuación recoge las adaptaciones propuestas para los distintos casos de Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE). Estas medidas actúan en común con las siguientes acciones que puede realizar el docente para favorecer la autoestima de cualquier alumno y el desarrollo de un clima de aula agradable:

- Refuerzo y clima en el aula positivo.
- Realizar, junto al equipo docente, unas reglas mínimas comunes de conducta en el aula, y su consecuente recordatorio.
- Recordar que el profesorado está al tanto de las necesidades del alumnado.
- Cultivar el interés del alumnado.
- Potenciar capacidades en las que el alumnado destaque.
- No exponer las carencias a sus iguales.
- Resaltar los pequeños avances.

Aclarar que no se recogen medidas para el alumnado ECOPHE, INTARSE y TGC debido a que en estos casos, se seguirá las indicaciones específicas establecidas por el Equipo Docente y el Departamento de Orientación.

En el caso de los perfiles ALCAIN, estas personas necesitan un enfoque multidisciplinar con acceso a distintos estímulos que les dote la oportunidad de usar sus habilidades y desarrollarse; generando, en ocasiones, una demanda de recursos adicionales y diversificación de las actividades en lo que a necesidades educativas se refiere. Por lo tanto, se considera que el planteamiento de la asignatura está en sintonía con las necesidades mencionadas.

A pesar de esto, y al igual que con el resto de alumnado NEAE¹, se atiende en primera instancia a las necesidades personales de cada individuo y a las directrices establecidas por los equipos responsables.

1- *Significados de las abreviaturas del alumnado NEAE:*

NEAE: *Necesidades Específicas de Apoyo Educativo*

ECOPHE: *Especiales condiciones Personales e Historial Escolar*

INTARSE: *Incorporación Tardía al Sistema Educativo*

ALCAIN: *Altas Capacidades Intelectuales*

TGC: *Trastorno Grave de Conducta*

TDAH: *Trastorno de Déficit de Atención (con Hiperactividad)*

DEA: *Dificultades Específicas de Aprendizaje*

TEA: *Trastorno del Espectro del Autismo*

DV: *Discapacidad Visual*

DA: *Discapacidad Auditiva*

DM: *Discapacidad Motora*

DI: *Discapacidad Intelectual*

| Medida de Atención a la Diversidad | TDAH | DEA | TEA | DV | DA | DM | DI |
|---|------|-----|-----|----|----|----|----|
| Medidas referidas a la situación en el aula y la interacción social | | | | | | | |
| Sentar al alumnado cerca del profesor. | X | X | X | X | X | X | |
| Sentar al alumnado cerca de un compañero participativo. | | | | | X | | X |
| Acompañar o designar a un acompañante al alumnado en desplazamientos. | | | | X | | | |
| Facilitar la interacción social. | | | X | | | X | |
| Formar grupos pequeños de trabajo. | | | X | | | X | X |
| Fomentar el trabajo colaborativo, pero también permitir el trabajo en solitario. | | | X | | | X | X |
| Incidir en la enseñanza explícita de las conductas básicas. | | | X | | | | X |
| Medidas referidas al transcurso de las sesiones. | | | | | | | |
| Realizar un supervisión continua. | X | X | X | X | X | X | X |
| Utilizar refuerzos y apoyos visuales. | X | X | X | | X | | X |
| Evitar estímulos, posibles distracciones o ruido ambiental. | X | X | X | X | X | X | X |
| Aumentar las pausas orales. | | X | X | | X | | X |
| Verificar la comprensión de lo expuesto (a través de preguntas o repeticiones discretas). | X | X | | | X | | X |
| Medidas referidas al planteamiento de actividades, proyectos o similares. | | | | | | | |
| Fragmentar y contextualizar las tareas. | X | X | X | | | | X |
| Espaciar y simplificar las instrucciones. | X | X | X | | X | | X |
| Proporcionar esquemas o guías de tareas. | X | X | | | X | | |
| Proporcionar tiempo extra para realizar las actividades y tareas en clase. | | X | | X | | | X |
| Permitir la grabación de explicaciones o tareas. | | X | | X | | | |
| Dejar por escrito las instrucciones para consulta en el aula. | X | X | X | | X | | X |
| Usar la agenda. | X | X | X | | | X | |

| Medidas de Atención a la Diversidad | TDAH | DEA | TEA | DV | DA | DM | DI |
|---|------|-----|-----|----|----|----|----|
| Medidas referidas a la estructuración de las sesiones. | | | | | | | |
| Intentar advertir con anticipación el cambio de rutina o actividad. | X | X | X | X | X | X | X |
| Estructurar con antelación las clases y los tiempos. | | | X | X | | X | X |
| Estructurar espacios y materiales. | | | X | X | | X | X |
| Emplear un estilo de enseñanza directiva y tutorizada para ejecutar nuevas destrezas. | | | X | | | X | |
| Medidas referidas a necesidades técnicas. | | | | | | | |
| Respetar el uso de ayudas técnicas. | | | | X | X | X | |
| Identificarse al dirigirse al alumnado. | | | | X | | | |
| Ofrecer descripciones precisas y puntos de referencia. | | | | X | | | |
| Emplear la tipografía Verdana o Arial en un espaciado de 1.5. | | | | X | | | |
| Evitar obstáculos al acceso visual de la cara del docente. | | | | | X | | |
| Evitar realizar labores que estén dentro de su grado de autonomía. | | | | | | X | |
| Estar al tanto de las necesidad posturales de la persona. | | | | | | X | |

Fase II: Seguimiento

Debido al carácter práctico de la situación de aprendizaje, la metodología del plan de seguimiento se basa en la observación activa del desempeño del alumnado y desarrollo de las actividades planteadas; pudiendo disponer de una frecuencia diaria de valoración. Permitiendo, también, detectar posibles situaciones en las que realizar una intervención como docente. Al mismo tiempo, estas medidas serán complementadas con la evaluación de los distintos productos realizados en el transcurso de las sesiones.

De esta forma, se pueden obtener dos tipos de indicadores de progreso: los cualitativos, es decir, todos aquellos relacionados con el nivel y calidad de la participación e interacciones; y los cuantitativos, expresado a través del nivel de asistencia, el número de actividades o las calificaciones, entre otras cuestiones.

Estas acciones se materializan a través de diferentes instrumentos de evaluación. La observación se refleja a través del registro descriptivo en el diario de clase. Por el contrario, la calificación de los productos realizados por el alumnado se logra a través de las rúbricas (en este caso, se emplea una única rúbrica que ha sido adaptada a las distintas actividades) y lista de cotejo presentadas a continuación; materiales que permiten transformar y atribuir una escala numérica a una evaluación.

Antes de mostrar estos instrumentos, a través de la tabla mostrada se realiza una correlación gráfica entre las actividades y sus herramientas de evaluación correspondiente.

| Actividad | Herramientas de evaluación |
|----------------------------|----------------------------|
| 1. Introducción | Diario de clase. |
| 2. ¿Cuál será mi cosplay? | Rúbrica |
| 3. Cambio de espacialidad | Rúbrica |
| 4. Cosmakers en el aula | Rúbrica |
| 5. Te conozco, cosplaycito | Lista de cotejo |
| 6. Luces, cámara, cosplay | Diario de clase. |

| Rubrica de evaluación para la actividad 2: ¿Cuál será mi cosplay? | | | | | | | |
|---|--|--|---|--|---|--|-------------|
| Criterio | Puntuación | | | | | | Ponderación |
| | 0 - 0% | 1 -20% | 2 -40% | 3 - 60% | 4 - 80% | 5 -100 % | |
| Cumplimiento de requisitos | No cumple con ninguno de los requisitos del proyecto. | Se cumplen pocos de los requisitos del proyecto. | Se cumplen menos de la mitad de los requisitos del proyecto. | Se cumplen más de la mitad de los requisitos del proyecto. | Se cumplen todos los requisitos del proyecto. | Se cumplen todos los requisitos del proyecto, incluyendo más contenido del solicitado. | 10% |
| Finalización, entregas y temporalidad | No se realiza entrega del trabajo. | La entrega del trabajo sin finalizar se hace con un retraso moderado, en las siguientes actividades. | La entrega del trabajo sin finalizar se hace con un retraso leve, en la siguiente actividad. | La entrega del trabajo sin finalizar se hace en el tiempo marcado. | La entrega del trabajo finalizado se hace en el tiempo marcado. | La entrega del trabajo finalizado se hace antes del tiempo marcado. | 15% |
| Orden, limpieza y claridad | El trabajo no presenta orden, limpieza ni claridad. | El trabajo no presenta orden, limpieza o claridad. | El trabajo presenta un intento de orden, limpieza y claridad. | El trabajo se presenta de manera ordenada, limpia y clara con detalles relevantes. | El trabajo se presenta de manera ordenada, limpia y clara con mínimos detalles. | El trabajo se presenta de manera ordenada, limpia y clara en todo el proceso. | 20% |
| Autonomía | No se muestra autonomía a la hora de realizar el trabajo. | Se realiza el trabajo bajo constante supervisión y asistencia. | Se realiza el trabajo bajo constante supervisión, pero no requiere de constante asistencia. | Se realiza el proyecto con algo de asistencia. | Se realiza el trabajo de manera completamente autónoma. | Se realiza el trabajo de manera completamente autónoma y actúa como referente a sus iguales. | 20% |
| Adquisición y demostración de destrezas, técnicas o habilidades | No demuestra destrezas, técnicas o habilidades en la elaboración del proyecto. | Se demuestran carencias básicas y falta de intento en destrezas, técnicas o habilidades. Continua necesidad de supervisión y asistencia. | Se demuestran carencias básicas y en destrezas, técnicas o habilidades. Necesidad de supervisión y asistencia leve. | Se demuestra un nivel medio en destrezas, técnicas o habilidades; sin llegar a necesitar supervisión, pero puede que sí de asistencia. | Se demuestra un buen nivel en destrezas, técnicas o habilidades. Necesidad de asistencia en detalles concretos. | Se demuestra un alto nivel en destrezas, técnicas o habilidades. | 20% |
| Participación y colaboración | No participa ni colabora en clase. | La participación y colaboración en el transcurso de las sesiones es mínima y bajo solicitud del docente. | La participación y colaboración en el transcurso de las sesiones es intermitente y bajo solicitud del docente. | La participación y colaboración es adecuada. | La participación y colaboración ha sido activa y regular. | La participación y colaboración ha sido activa, regular y significativa. | 15% |
| Total | | | | | | | 100% |

| Rubrica de evaluación para la actividad 3: Cambio de espacialidad. <i>(Continúa en la página siguiente)</i> | | | | | | | |
|---|---|--|--|--|---|--|-------------|
| Criterio | Puntuación | | | | | | Ponderación |
| | 0 - 0% | 1 - 20% | 2 - 40% | 3 - 60% | 4 - 80% | 5 - 100 % | |
| Cumplimiento de requisitos | No cumple con ninguno de los requisitos del proyecto. | Se cumplen pocos de los requisitos del proyecto. | Se cumplen menos de la mitad de los requisitos del proyecto. | Se cumplen más de la mitad de los requisitos del proyecto. | Se cumplen todos los requisitos del proyecto. | Se cumplen todos los requisitos del proyecto, incluyendo más contenido del solicitado. | 10% |
| Finalización, entregas y temporalidad | No se realiza entrega del trabajo. | La entrega del trabajo sin finalizar se hace con un retraso moderado, en las siguientes actividades. | La entrega del trabajo sin finalizar se hace con un retraso leve, en la siguiente actividad. | La entrega del trabajo sin finalizar se hace en el tiempo marcado. | La entrega del trabajo finalizado se hace en el tiempo marcado. | La entrega del trabajo finalizado se hace antes del tiempo marcado. | 10% |
| Orden, limpieza y claridad | El trabajo no presenta orden, limpieza ni claridad. | El trabajo no presenta orden, limpieza o claridad. | El trabajo presenta un intento de orden, limpieza y claridad. | El trabajo se presenta de manera ordenada, limpia y clara con detalles relevantes. | El trabajo se presenta de manera ordenada, limpia y clara con mínimos detalles. | El trabajo se presenta de manera ordenada, limpia y clara en todo el proceso. | 20% |
| Autonomía | No se muestra autonomía a la hora de realizar el trabajo. | Se realiza el trabajo bajo constante supervisión y asistencia. | Se realiza el trabajo bajo constante supervisión, pero no requiere de constante asistencia. | Se realiza el proyecto con algo de asistencia. | Se realiza el trabajo de manera completamente autónoma. | Se realiza el trabajo de manera completamente autónoma y actúa como referente a sus iguales. | 10% |

| Rubrica de evaluación para la actividad 3: Cambio de espacialidad. | | | | | | | |
|--|--|--|---|--|---|--|-------------|
| Criterio | Puntuación | | | | | | Ponderación |
| | 0 - 0% | 1 - 20% | 2 - 40% | 3 - 60% | 4 - 80% | 5 - 100% | |
| Adquisición y demostración de destrezas, técnicas o habilidades | No demuestra destrezas, técnicas o habilidades en la elaboración del proyecto. | Se demuestran carencias básicas y falta de intento en destrezas, técnicas o habilidades. Continua necesidad de supervisión y asistencia. | Se demuestran carencias básicas y en destrezas, técnicas o habilidades. Necesidad de supervisión y asistencia leve. | Se demuestra un nivel medio en destrezas, técnicas o habilidades; sin llegar a necesitar supervisión, pero puede que sí de asistencia. | Se demuestra un buen nivel en destrezas, técnicas o habilidades. Necesidad de asistencia en detalles concretos. | Se demuestra un alto nivel en destrezas, técnicas o habilidades. | 20% |
| Adquisición y demostración de la visión espacial | No se demuestra comprensión de la visión espacial. | Se demuestra falta de comprensión de la visión espacial. | Se demuestra comprensión básica de la visión espacial, con intención de mejorar. | Se demuestra comprensión básica de la visión espacial. Necesidad de apoyo general. | Se demuestra comprensión y dominio de la visión espacial. Necesidad de apoyo solo en detalles concretos. | Se demuestra una alta comprensión y buen dominio de la visión espacial. | 20% |
| Participación y colaboración | No participa ni colabora en clase. | La participación y colaboración en el transcurso de las sesiones es mínima y bajo solicitud del docente. | La participación y colaboración en el transcurso de las sesiones es intermitente y bajo solicitud del docente. | La participación y colaboración es adecuada. | La participación y colaboración ha sido activa y regular. | La participación y colaboración ha sido activa, regular y significativa. | 10% |
| | | | | | | Total | 100% |

| Rubrica de evaluación para la actividad 4: Cosmakers en el aula. (Continúa en la página siguiente) | | | | | | | |
|--|--|--|---|--|---|--|-------------|
| Criterio | Puntuación | | | | | | Ponderación |
| | 0 - 0% | 1 - 20% | 2 - 40% | 3 - 60% | 4 - 80% | 5 - 100 % | |
| Cumplimiento de requisitos | No cumple con ninguno de los requisitos del proyecto. | Se cumplen pocos de los requisitos del proyecto. | Se cumplen menos de la mitad de los requisitos del proyecto. | Se cumplen más de la mitad de los requisitos del proyecto. | Se cumplen todos los requisitos del proyecto. | Se cumplen todos los requisitos del proyecto, incluyendo más contenido del solicitado. | 5% |
| Finalización, entrega y temporalidad | No se realiza entrega del trabajo. | La entrega del trabajo sin finalizar se hace con un retraso moderado, en las siguientes actividades. | La entrega del trabajo sin finalizar se hace con un retraso leve, en la siguiente actividad. | La entrega del trabajo sin finalizar se hace en el tiempo marcado. | La entrega del trabajo finalizado se hace en el tiempo marcado. | La entrega del trabajo finalizado se hace antes del tiempo marcado. | 10% |
| Orden, limpieza y claridad | El trabajo no presenta orden, limpieza ni claridad. | El trabajo no presenta orden, limpieza o claridad. | El trabajo presenta un intento de orden, limpieza y claridad. | El trabajo se presenta de manera ordenada, limpia y clara con detalles relevantes. | El trabajo se presenta de manera ordenada, limpia y clara con mínimos detalles. | El trabajo se presenta de manera ordenada, limpia y clara en todo el proceso. | 10% |
| Autonomía | No se muestra autonomía a la hora de realizar el trabajo. | Se realiza el trabajo bajo constante supervisión y asistencia. | Se realiza el trabajo bajo constante supervisión, pero no requiere de constante asistencia. | Se realiza el proyecto con algo de asistencia. | Se realiza el trabajo de manera completamente autónoma. | Se realiza el trabajo de manera completamente autónoma y actúa como referente a sus iguales. | 10% |
| Adquisición y demostración de destrezas, técnicas o habilidades | No demuestra destrezas, técnicas o habilidades en la elaboración del proyecto. | Se demuestran carencias básicas y falta de intento en destrezas, técnicas o habilidades. Continua necesidad de supervisión y asistencia. | Se demuestran carencias básicas y en destrezas, técnicas o habilidades. Necesidad de supervisión y asistencia leve. | Se demuestra un nivel medio en destrezas, técnicas o habilidades; sin llegar a necesitar supervisión, pero puede que sí de asistencia. | Se demuestra un buen nivel en destrezas, técnicas o habilidades. Necesidad de asistencia en detalles concreto | Se demuestra un alto nivel en destrezas, técnicas o habilidades. | 20% |

| Rubrica de evaluación para la actividad 4: <i>Cosmakers</i> en el aula. | | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|--|-------------|
| Criterio | Puntuación | | | | | | Ponderación |
| | 0- 0% | 1 -20% | 2 -40% | 3 - 60% | 4 - 80% | 5 -100% | |
| Adquisición y demostración de la visión espacial | No se demuestra comprensión de la visión espacial. | Se demuestra falta de comprensión de la visión espacial. | Se demuestra comprensión básica de la visión espacial, con intención de mejorar. | Se demuestra comprensión básica de la visión espacial. Necesidad de apoyo general. | Se demuestra comprensión y dominio de la visión espacial. Necesidad de apoyo solo en detalles concretos. | Se demuestra una alta comprensión y buen dominio de la visión espacial. | 20% |
| Participación y colaboración | No participa ni colabora en clase. | La participación y colaboración en el transcurso de las sesiones es mínima y bajo solicitud del docente. | La participación y colaboración en el transcurso de las sesiones es intermitente y bajo solicitud del docente. | La participación y colaboración es adecuada. | La participación y colaboración ha sido activa y regular. | La participación y colaboración ha sido activa, regular y significativa. | 10% |
| Innovación y originalidad | En la máscara no presenta similitud con el personaje. | En la máscara se aprecia leve similitud con el personaje | En la máscara se aprecia similitud con el personaje. | En la máscara se aprecia similitud con el personaje. Se ha intentado añadir elementos adicionales sin resultados favorables. | En la máscara se aprecia similitud con el personaje, así como ideas innovadoras en su construcción o la adición de elementos adicionales originales. | En la máscara se aprecia similitud con el personaje, así como ideas innovadoras en su construcción y la adición de elementos adicionales originales. | 10% |
| Total | | | | | | | 100% |

| Lista de cotejo de evaluación para la actividad 5: Te conozco, cosplaycito | | | |
|--|----|----|---------------|
| Criterio | Sí | No | Observaciones |
| Organización | | | |
| El grupo consiguió realizar una puesta en común dentro del tiempo asignado. | | | |
| Contenido y creatividad | | | |
| Se evidenció una comprensión profunda del tema. | | | |
| Se presentaron ideas innovadoras, creativas y bien fundamentadas. | | | |
| Comunicación, interacción y dinámica de grupo | | | |
| El alumnado se expresó con claridad y confianza. | | | |
| Los estudiantes participaron activamente en la conversación. | | | |
| Hubo un buen flujo de conversación y turnos bien distribuidos. | | | |
| Los estudiantes fomentaron una conversación inclusiva y colaborativa. | | | |
| Se escucharon y respetaron las opiniones y comentarios de los demás. | | | |
| Se respondió adecuadamente a las preguntas de sus iguales. | | | |
| Calidad de las aportaciones | | | |
| Varios estudiantes aportaron ideas y opiniones. | | | |
| Las aportaciones fueron relevantes y relacionadas con el tema. | | | |
| El alumnado demostró interés en las contribuciones de otros. | | | |
| Reflexión y autoevaluación | | | |
| El alumnado realizó una reflexión crítica sobre su propio trabajo y las ideas compartidas. | | | |
| Se identificaron puntos fuertes y áreas de mejora. | | | |
| Se identificaron problemáticas comunes. | | | |
| Se propusieron estrategias para mejorar en futuras ocasiones. | | | |



Fase IV: Mejora

A la hora de plantear propuestas de mejora de la actividad, se parte del registro y análisis de datos recogidos durante las sesiones en las que se desarrolla. Esto es posible gracias al registro descriptivo en el diario de clase, como también a los resultados generados tras la evaluación a través de las distintas rúbricas. Así es posible disponer de una evaluación final y reflexionar sobre el propio proceso.

No obstante, se plantean las siguientes cuestiones como puntos de inflexión en el desarrollo de la actividad con capacidad de ofrecer acciones para la mejora. Antes de realizar un desarrollo de cada una de ellas, se presenta una recopilación de las mismas en la siguiente tabla.

| Propuestas de mejora |
|---|
| 1. Atención del alumnado durante las explicaciones. |
| 2. Adquisición de materiales y herramientas. |
| 3. Adquisición de la visión espacial. |
| 4. Uso de las TICs. |
| 5. Evaluación docente. |

1. Atención del alumnado durante las explicaciones

Es posible que el alumnado se posicione de manera distante y poco receptiva durante el transcurso de las sesiones con carácter más teórico. Para reducir este efecto, se propone la realización de clases colaborativas, por las que se puede dialogar y conocer los intereses y conocimientos previos del grupo.

Asimismo, también existe la posibilidad de preguntar al propio alumnado al principio del curso cómo prefieren que se imparten este tipo de clases, qué necesidades tienen como grupo o disponer algunas sesiones para

conocerlos de manera previa con la intención de evitar situaciones de aburrimiento.

Otra medida a contemplar puede ser la de intercambiar el orden de las dos primeras actividades: las clases teóricas y búsqueda de referentes. De esta forma, también se pueden estructurar los contenidos teóricos alrededor de sus intereses.

2. Adquisición de materiales y herramientas

Los materiales que se contemplan para el desarrollo analógico de las actividades son, en general, de fácil adquisición o bastante económicos, animando al alumnado a que ellos mismos traigan aquellos elementos que consideren necesarios. El cartón, por ejemplo, puede provenir de las cajas que se desechan en distintos comercios como supermercados o papelerías.

A pesar de esto, el centro puede aportar algunos materiales básicos, como el papel o el cartón. Incluso se puede realizar una solicitud para comprar planchas de goma EVA.

Para el material o herramientas necesarios para el desarrollo de una vía más tecnológica (como impresoras 3D o *plotters* de corte láser), y en caso de que el centro no pueda disponer de los mismos, se propone una búsqueda de distintas entidades o empresas con las que se pueda realizar una colaboración.

3. Adquisición de la visión espacial

Esta cuestión es más compleja a la hora de realizar una propuesta de mejora ya que depende de las capacidades de cada persona. A pesar de que se propone el uso de material complementario como vídeos y simuladores 3D para consolidar los conocimientos y saberes básicos; también se puede plantear una serie de actividades o ejercicios adicionales, pudiendo aprovechar para su realización en conjunto con otros departamentos, como Tecnología o Educación Física.

Estos se recomiendan que no sean ejercicios teóricos o abstractos, aprovechando así las posibilidades de los distintos

simuladores, o incluso videojuegos, como por ejemplo *Minecraft* o *Los Sims*, para una vinculación práctica y aplicada

4. Uso de las TICs

Las propuestas de mejora en lo referido al uso de las TICs pueden venir de dos grandes variantes.

La primera, no disponer de material informático en el hogar. Bien sea por no disponer de equipos que puedan soportar distintos programas, o por la total carencia de los mismos. Las actividades, por lo tanto, se plantean para que el alumnado pueda trabajar dentro del horario de clase, sin necesidad de tener que realizar las tareas en casa.

En caso de que el alumnado necesite completar la información y no tenga los recursos necesarios en su hogar, se puede buscar una solución en clase. Para la información textual, se puede anotar la fuente de origen y realizar una búsqueda en el aula. Para la realización de fotografías, se puede traer los objetos pertinentes para ser fotografiados en horario lectivo.

Si las circunstancias son más extremas, las soluciones pueden ser: realizar una prórroga en los tiempos de entrega, poner a disposición otros tiempos que el alumnado tenga libre, o incluso tratar el tema con la Dirección del centro educativo por si se puede realizar un préstamo de material informático.

La segunda de las variantes tiene que ver con el entendimiento de las distintas TICs. Para esto, aparte de un aumento de la asistencia al alumnado; también se pueden realizar emparejamientos o agrupamientos entre iguales, esquemas de líneas de acción o ejercicios guiados o ejemplificados. Asimismo, si el nivel bajo de entendimiento es generalizado, se puede aprovechar para proponer actividades conjuntas con los departamentos de Tecnología e Informática.

5. Evaluación docente

La última de las cuestiones planteadas tiene que ver directamente con la figura del docente, entendiéndose un bajo

nivel en cualquiera de los resultados obtenidos como un ejercicio docente mal logrado. Suponiendo, de esta forma, un replanteamiento de las propias actividades.

Asimismo, esto se complementa con la realización de dos formularios distintos, mostrados a continuación. Uno de autoevaluación docente realizado al final de curso; y otro, completamente anónimo, que permita al alumnado valorar y proporcionar retroalimentación al docente. También para realizar a final de curso, aunque no se descarta su implementación tras cada trimestre.

| Formulario de autoevaluación | |
|---|-------------------|
| Indicador | Valoración |
| Actividades en el aula | |
| Planteo actividades que aseguren la adquisición de los objetivos didácticos previstos y las habilidades y técnicas instrumentales básicas. | |
| Propongo al alumnado actividades variadas. | |
| Estructuro y organizo los contenidos dando una visión general de cada tema. | |
| Seguimiento/control del proceso de enseñanza-aprendizaje | |
| Reviso y corrijo frecuentemente los contenidos, y las actividades propuestas.. | |
| Proporciono información al alumno sobre la ejecución de las tareas y cómo puede mejorarlas. | |
| En caso de objetivos insuficientemente alcanzados propongo nuevas actividades que faciliten su adquisición. | |
| En caso de objetivos suficientemente alcanzados, en corto espacio de tiempo, propongo nuevas actividades que faciliten un mayor grado de adquisición. | |
| Atención a la diversidad | |
| Compruebo, de diferentes modos, que los alumnos han comprendido la tarea que tienen que realizar. | |
| Me aseguro la participación de todos | |

| Indicador | Valoración |
|---|-------------------|
| Instrucciones, aclaraciones y orientaciones a las tareas de los alumnos. | |
| Tengo en cuenta el nivel de habilidades de los alumnos, sus ritmos de aprendizaje, las posibilidades de atención, etc. | |
| Me coordino con otros profesionales (profesores de apoyo, Equipos de Orientación Educativa y Psicopedagógica, Departamentos de Orientación), para modificar y/o adaptar a los diferentes ritmos y posibilidades de aprendizaje. | |
| Inclusión de la igualdad y la convivencia positiva en la práctica diaria. | |
| Incluyo en mi actividad diaria la coeducación. | |
| En mi práctica diaria, la gestión de los conflictos se basan en los principios de graduación, principio de oportunidad, principio de proporcionalidad, principio de intervención mínima y principio de superior interés del alumno/a. | |
| Observaciones: | |
| | |

| Formulario de retroalimentación docente | | | | | |
|---|--|---|---|---|---|
| Este es un formulario anónimo para valorar la práctica docente. | Escala de valoración 1 = nada satisfecho/nada de acuerdo 5 = muy satisfecho/de acuerdo | | | | |
| Pregunta | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Explicaciones e interés | | | | | |
| ¿He explicado con claridad? | | | | | |
| ¿He sido ordenado con mis explicaciones? | | | | | |
| ¿He demostrado interés por la materia? | | | | | |
| ¿He demostrado un buen dominio de conocimientos en mis explicaciones? | | | | | |
| ¿He amenizado las clases? | | | | | |
| ¿He conseguido mantener tu atención? | | | | | |
| ¿Te he ayudado a entender la materia? | | | | | |
| Participación | | | | | |
| ¿He conseguido fomentar tu participación? | | | | | |
| ¿He conseguido resolver dudas con exactitud? | | | | | |
| ¿He estado atento a saber si entienden mis explicaciones? | | | | | |
| ¿He mantenido una actitud recíproca y respetuosa contigo? | | | | | |

| | | | | | |
|---|--|---|---|---|---|
| Este es un formulario anónimo para valorar la práctica docente. | Escala de valoración 1 = nada satisfecho/nada de acuerdo 5 = muy satisfecho/de acuerdo | | | | |
| Pregunta | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| General | | | | | |
| La formación que impartí, ¿te ha sido útil? | | | | | |
| El contenido de los temas, ¿ha sido interesante? | | | | | |
| | | | | | |
| Ayúdame a mejorar. Aquí te dejo un apartado por si quieres comentarme algo más. Puede ser desde cuestiones que esperabas de mí, qué puedo hacer para mejorar, qué necesitas tú por parte de un profesor, consejos sobre qué hacer como profesor para un futuro, etc | | | | | |
| | | | | | |
| ¿Hay alguna otra cuestión que quieras comentar? | | | | | |
| | | | | | |

Conclusiones

Al igual que ocurre con otras nociones, la visión espacial no es en sí una cuestión difícil de entender. Sin embargo, hay que atender a la forma en la que se enseña y su concordancia con las características y la demanda que genera el alumnado. Pero sobre todo, con los intereses y motivaciones de los mismos.

Aunque el paradigma parece estar cambiando poco a poco, el sistema educativo está acostumbrado a unos planteamientos descontextualizados que no han sido revisados en profundidad. Como indican Blender y Peppler " La meta de toda educación debería ser vivir una vida enriquecedora, ir más allá de los muros de la escuela." (2019, p. 33).

Así, se plantea el cosplay como uno de los muchos ejemplos en los que se puede presentar una aplicación y vinculación de contenidos. Percibidos por el estudiantado, como resultados tangibles, prácticos y lógicos. Incluso, con capacidad de extrapolar las distintas soluciones, saberes, habilidades y destrezas a otro tipo de proyectos.

Incluso, aunque no se pueda incluir planteamientos relacionados con las TICs, como se acostumbra a formular hoy en día, es igual de valioso aprender a detectar oportunidades que permitan el desarrollo de la conciencia, la interacción humana, la comprensión de conocimientos y el aumento del pensamiento crítico.

Además, al otorgar a las personas la capacidad de elección según sus intereses, se permite la legitimación de los mismos y sus experiencias. Pudiendo llegar, de esta forma, a generar oportunidades para el desarrollo de afectos, tanto en relación con las figuras docentes como entre iguales.

Anexos

Índice de anexos

| | |
|----------------------------------|-----|
| Referencias bibliográficas | 93 |
| Referencias de imágenes | 94 |
| Glosario de términos | 96 |
| Anotaciones de Sarai Mitsuri | 97 |
| Preguntas de las encuestas | 98 |
| Respuestas (<i>cosplayers</i>) | 100 |
| Respuestas (alumnado) | 105 |
| Mesa redonda | 111 |

Referencias bibliográficas

- Alain, Noelia (2015). Diseño y confección de vestuario y props inspirados en personajes de ficción y videojuegos. (Trabajo de Fin de Grado: Universitat Politècnica de València). Recuperado de: <https://riunet.upv.es/handle/10251/58928>
- Altiano, Roxana (2016) Debajo del disfraz cosplay: portafolio fotográfico. (Tesis de Licenciatura: Universidad Nacional Autónoma de México). Recuperado de: https://ru.dgb.unam.mx/handle/DGB_UNAM/TESO1000750698
- Bender, Sophia; Peppler, Kylie (2019) Los entornos de aprendizaje conectado como oportunidad emergente mediante el Cosplay. *Comunicar*, n° 58, pp. 31-40.
- Bethencourt, Aday (2022). Cosplace. Proyecto de promoción del cosplay y sus beneficios. (Trabajo de Fin de Grado: Universidad de La Laguna). Recuperado de: <https://riull.ulb.es/xmlui/handle/915/29075>
- Castelán, Claudia (2016). Tecnologías performativas del disfraz (recodificación corporal del cosplay). (Tesis doctoral: Universitat de Barcelona). Recuperado de: <http://hdl.handle.net/2445/97006>
- Dyer, Connor (2021) Critical pedagogy and visual culture art education in a cosplay-based curriculum. *Transformadores Works and Culture*, n° 35. Recuperado de: <https://doi.org/10.3983/twc.2021.1987>
- Horvarth, Joan; Hoge, Lyn; Cameron, Rich (2016). *Practical Fashion Tech. Wearable Technologies for Costuming Cosplay, and Everyday*. Estados Unidos: Apress.
- Martín, Daniasa (2017) Entre líneas. Prácticas, estrategias y metodologías transdisciplinares en torno a la (de)construcción de la imagen, la subjetividad y el patrimonio. (Trabajo de Fin de Grado: Universidad de La Laguna). Recuperado de: https://www.academia.edu/40659624/Entre_L%C3%ADneas_Pr%C3%A1cticas_estrategias_y_metodolog%C3%ADas_transdisciplinares_en_torno_a_la_de_construcci%C3%B3n_de_la_imagen_la_subjetividad_y_el_patrimonio
- Morrison, Ashlie (2023) *Costume Design Methodology and Process in Academia*. (Tesis doctoral: The State University of New York) Recuperado de: <https://soar.suny.edu/handle/20.500.12648/10448>
- Rosenberg, Robin; Letamendi, Andrea (2013). Expressions of fandom- Findings from a psychological survey of cosplay and costume wear. *Intensities: the Journal of Cult Media*, n° 5, pp. 9 - 18. Recuperado de: <https://intensitiescultmedia.com/issue-5-spring-summer-2013/>
- Quindt, Svetlana (2016). *The costume Making guide. Creating Armor & Props for Cosplay*. Estados Unidos: Impact Books.
- Winge, Teresa (2019). *Costuming Cosplay. Dressing the Imagination*. Reino Unido: Bloomsbury Publishing.

Referencias de imágenes

- Fig. 1. Varias personas haciendo cosplay de *Spider-Man* y sus variantes. Recuperado de: <https://www.flickr.com/photos/jernst/21300437445/>
- Fig. 2. Persona con un cosplay de *Maléfica*. Recuperado de: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lucca_Comics_%26_Games_2019_-_Cosplay_Malefica.jpg
- Fig. 3. El cosplayer Dan Catell poniéndose uno de sus cosplays bidimensionales. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/CKTOTVMrQtG/>
- Fig. 4. Dos personas caracterizadas como los personajes *Winnie The Pooh* y *Tiger*. Recuperado de: https://www.flickr.com/photos/isa_lias/53617531130/
- Fig. 5. Jonas Zibartas, cosplayer autodidacta. Su trabajo suele involucrar elementos electrónicos y metal. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/Cb25C-FyKiNW/?hl=es>
- Fig. 6. Proceso que combina planteamientos digitales y analógicos por la cosplayer Kinatpsu para el personaje *Kda Ahri*, del videojuego *League of Legends*: Recuperado de: https://www.instagram.com/p/CWL-cxXVgkv4/?hl=es&img_index=1
- Fig. 7. Multitud realizando distintas variantes de personajes de *Marvel*, predominando los de la franquicia de *Deadpool*. Una forma de solventar posibles problemáticas. Recueprado de: <https://www.flickr.com/photos/greyloch/43890733735/in/photolist-29Stu1x-nqzUpV-2nDfobP-N22JY4-fM53qy-wgEUfZ-amMo3A-8h3T8T-LpJUy8-j2a7aa-MUyEXr-gNwBjM-bTSDtD-2gcbB2r-2m46e6E-2hzCrXr-8nhixX-d8m7Vq-UbpA6J-hgZ8j3-DW9ivC-LiZgLq-e7Ed5L-pBvETF-Kt-t1Rw-pKebsv-UGRh5h-UbpHQS-yU4cwz-2gcKuSk-2gNGQv4-bTSGj6-6DN33G-7erAh5-24pRHedy6rVe-2myTQzT-2igaSfx-28SX4vs-wSXquo-2ehJYER-yJNSet-yrs9Kq-EbHa2n-ERD1y6-nof9YD-HjK-Yi9-8h3TgX-p3DHFF-p3DcnK>
- Fig. 8. Sarai Mitsuri impartiendo su charla durante el *Akiko Fest*. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/C4DuL6creDg/?img_index=3
- Fig. 9. Cartel promocional de *ULL Cosplay Fest* realizado por Iset Socas. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/C4-jNixqver/>
- Fig. 10, 11 y 12. Gráfica de resultados de distintas preguntas realizadas a *cosplayers*. Autoría propia.
- Fig. 13 y 14. Gráfica de resultados de distintas preguntas realizadas al alumnado. Autoría propia.
- Fig. 15. Cosplay de *Oogie Boogie* de la película *Pesadilla antes de Navidad* (Tim Burton, 1993). Ejemplo de máscara. Recuperado de: <https://www.flickr.com/photos/jernst/21300289585/>
- Fig. 16. Referentes de imágenes oficiales de *Cubone*. Recuperado de: <https://www.wikidex.net/wiki/Categor%C3%ADa:Cubone>
- Fig. 17. Referentes de modelos 3D no oficiales de la máscara de *Cubone*. Autoría en la imagen.
- Fig. 18. Referentes de cráneos de bovinos y tortugas por la similitud con el cráneo de *Cubone*. Autoría propia.
- Fig. 19. Bocetos de *Cubone*. Autoría propia.
- Fig. 20, 21, 22, 23. Proceso de construcción del cráneo de *Cubone*. Autoría propia.
- Fig. 24. Modelo tridimensional de *Cubone* realizado con *SketchUp*. Vista 3/4. Autoría propia.
- Fig. 25. Modelo tridimensional de *Cubone* realizado con *SketchUp*. Vistas en alzado, planta y perfil. Autoría propia.

Fig. 26. Modelo tridimensional de *Cubone* con *Papercraft-maker*. Autoría propia.

Fig. 27. Planos realizados a través de *Papercraft-maker*, ocupando 3 páginas. Autoría propia.

Fig. 28. Planos antes de ser cortados en cartón. Autoría propia.

Fig. 29. Máscara realizada con cartón, pegamento termofusible y cinta de papel. Autoría propia.

Fig. 30. Máscara recubierta con papel y cola blanca. Autoría propia.

Fig. 31. Máscara. Autoría propia.

Fig. 31, 32, 33, 34 y 35. Máscara y cosplay improvisado durante el *Orotaku Fest*, La Orotava, 22 de junio de 2024. Autoría propia. Fotografías sacadas por Nathalíe González Sacramento.

Glosario de términos

- Blackface - Práctica en la que una persona blanca se pinta como una persona negra.
- Body shaming - Práctica en la que se critica a una persona en función su apariencia física, en especial por el tamaño del cuerpo.
- Concept art - Arte conceptual. Forma de expresión visual previa a la creación final de personajes, entornos y otros elementos en diversos medios audiovisuales.
- Cosmaker - Persona que realiza el disfraz de un cosplay.
- Cosplayer - Persona que lleva un cosplay.
- DIY (Do It Yourself) - Hazlo Tú Mismo. Fabricación o reparación de objetos por uno mismo para obtener distintos beneficios.
- Fanart - Forma de expresión, generalmente visual, realizada por fans/fanáticos que parte de las creaciones de terceros para generar nuevas narraciones.
- Fandom - Afición. Conjunto de aficionados con un pasatiempo, persona o fenómeno particular.
- Friki -Persona que practica desmesurada y obsesivamente una afición.
- Geek - Persona fascinada por la tecnología, la informática, la cultura pop y sus distintos elementos, en especial la ciencia ficción y fantasía.
- Male gaze - Perspectiva cisheteronormativa masculina que muestra a las mujeres como objetos sexuales.
- Nerd - Estereotipo de persona de alto coeficiente intelectual pero con pocas habilidades para la socialización.
- OC (Original Character) - Personaje original.
- Open source - Código abierto. Modelo de desarrollo en basado en la colaboración abierta, generalmente referido a programación.
- Otaku - Persona aficionada a la cultura popular asiática, en especial a la japonesa con predilección por el manga y el anime.
- Propmaker - Persona que realiza los accesorios o atrezzo de un cosplay, denominados *props* en la voz inglesa.
- Steampunk - Estética retrofuturista de ciencia ficción inspirada en la maquinaria industrial de vapor del S.XIX.
- Whitewashing - Práctica de emplear a personas, generalmente actores, para la interpretación de personajes pertenecientes a minorías racializadas.
- Wigmaker - Persona que realiza las pelucas de un cosplay.

Anotaciones de Sarai Mitsuri

Akiko fest (Santa Úrsula), 2 de marzo de 2024. Charla de Sarai Mitsuri, *cosplayer* desde 2015. Público asistente: veintidós (22) personas.

Trabaja textil pero su experiencia es el desarrollo de armaduras. Se considera una figura femenina dentro de una "práctica" masculina.

Expone qué es el cosplay y las figuras dentro del mundo del cosplay (*cosplayer*, *cosmaker*, *propmaker* y *wigmaker*).

Tema: armaduras.

Inspiraciones: Kamui (de las primeras a nivel internacional que trabaja de la armadura), Kinpatsu, Anaelic. Las tres comparten su conocimiento con la comunidad.

Materiales (Cada material tiene su temperatura):

- Foam, Foam clay, Funny gunny.
- Worbla: termoplástico que se puede moldear con calor y se endurece al enfriarse. Viene de la industria del calzado. Viene en colores y transparente. Es autoadhesivo sobre sí mismo. Beneficio: evita los vapores de pegamentos. Es más caro (50-70€ por lámina). Se suele usar solo para concursos.
- Chovafoam (barato y fácil de conseguir).

Proceso (no es una norma establecida, solo es una guía base que usa ella):

- Patrón.
- Plano.
- Moldear.
- Decorar.
- Pintar.
- Realizar acabados.

Muestra una imagen grupal de mujeres, destaca la diversidad de cuerpos, las variedades sutiles de estilos en la armadura en textil y *props*.

Recomienda intentar incluir funcionalidad siempre que se pueda, por ejemplo, si se hace una mochila que se pueda usar como tal.

"No hay que usar material caro, sino echarle cariño".

Preguntas de las encuestas

Preguntas para encuesta a los *cosplayers*.

1. ¿Los cosplays han sido comprados o hechos a mano? [Opciones: Comprados, hechos a mano, ambas]
 2. ¿Sabes qué es la visión espacial/inteligencia visual-espacial?
 3. ¿Te es difícil entender dimensiones, proporciones, formas o elementos situados en el espacio?
 4. ¿Recuerdas alguna asignatura escolar en la que se trabaje la visión espacial? [Indicar cuáles]
 5. ¿De qué manera has trabajado la visión espacial en estas asignaturas? [Opciones: Explicación teórica; Visualización de imágenes/vídeos; Ejercicios prácticos sobre papel/Exámenes; Elementos o figuras volumétricas/tridimensionales analógicas; Elementos o figuras volumétricas/tridimensionales digitales; Actividades prácticas con un fin concreto (p.e: hacer una maqueta/escultura)]
 6. ¿Con cuáles de las maneras sientes que entiendes mejor los contenidos?
 7. ¿Consideras que realizar cosplays, disfraces, máscaras u otro elemento de caracterización ayuda a desarrollar la visión espacial?
 8. ¿Consideras que a través del cosplay se pueden transmitir y desarrollar principios y valores?
 - Sí -> ¿Cómo cuales? [Opciones: Personales; Grupales; Creativos; Organizativos; Otros]
 - No.
 9. ¿Crees que a través de hacer cosplays, disfraces, máscaras u otro elemento de caracterización se puede aprender conocimientos prácticos, contextualizados y útiles para la vida?
 10. ¿Crees que la realización de cosplays, disfraces, máscaras u otro elemento de caracterización se puede trabajar en el aula? (Sobre todo en el caso de los niveles de ESO y Bachillerato)
- Si son comprados:
- ¿Consideras que necesitaban una modificación o ajuste?
 - Si se llegó a modificar: ¿A qué fue debido? [Opciones: Tamaños; Incluir elementos adicionales; Sólo mejorar la estética/los acabados]
 - Si fue debido al tamaño: ¿Fue fácil trabajar con las dimensiones?
 - Si no se llegó a modificar: ¿Hubo alguna razón?
 - Sí -> Indicar cuál [Opciones: Tiempo; Ganas; Falta de conocimientos de cómo hacerlo; Falta de recursos/herramientas para hacerlo]
 - No
- Si son hechos a mano:
- ¿Consideras que te especializas en algún componente del cosplay? [Opciones: Trabajo todo por igual; Ropa; Props (accesorios); Pelucas; Otros]
 - ¿Ha sido un trabajo grupal/colectivo o individual? [Opciones: Grupal; Individual; Individual con ayuda puntual en algún elemento o proceso]
 - ¿Con qué materiales sueles trabajar? [Opciones: Tejidos; Cartón; Gomaeva; Impresión 3D; Otros]
 - ¿Cuáles son las mayores dificultades más comunes con las que te sueles encontrar a la hora de hacer un cosplay? [Opciones: Accesibilidad del material; Dificultad económica; Organización; Volúmenes/Dimensiones/Proporciones; Otros]

Preguntas para encuesta al alumnado.

1. ¿Has usado disfraces o máscaras alguna vez?

En caso de no haber usado disfraz/máscara:
¿Ha habido alguna razón?

En caso de sí haber usado disfraz/máscara:
¿Los disfraces/máscaras han sido comprados o hechos a mano? [Opciones: Comprados; Hechos a mano; Ambas]

Si son comprados:

- ¿Consideras que necesitaban una modificación o ajuste?
- Si se llegó a modificar: ¿A qué fue debido? (Opciones: Tamaños, incluir elementos adicionales, sólo mejorar la estética/los acabados)
- Si fue debido al tamaño: ¿Fue fácil trabajar con las dimensiones?
- Si no se llegó a modificar: ¿Hubo alguna razón?
 - Sí -> Indicar cuál [Opciones: Tiempo; Ganas; Falta de conocimientos de cómo hacerlo; Falta de recursos/herramientas para hacerlo]
 - No

En el caso de los hecho a mano/ambas:

- ¿Hiciste tú el disfraz/máscara?
- ¿Ha sido un trabajo grupal/colectivo o individual? [Opciones: Grupal; Individual; Individual con ayuda puntual en algún elemento o proceso]
- ¿Llegaste a usar referencias?
- ¿Llegaste a usar patrones?
- ¿Qué materiales se usaron? [Opciones: Tejidos; Cartón; Gomaeva; Impresión 3D; Otros]

2. ¿Conoces la práctica del cosplay?

3. ¿Sabes qué es la visión espacial/inteligencia visual-espacial?

4. ¿Te es difícil entender dimensiones, proporciones, volúmenes, formas o elementos situados en el espacio?

5. ¿En qué signatura has trabajado la visión espacial?

6. ¿De qué manera has trabajado la visión espacial en estas asignaturas? [Opciones: Explicación teórica; Visualización de imágenes/vídeos; Ejercicios prácticos sobre papel/Exámenes; Elementos o figuras volumétricas/tridimensionales analógicas; Elementos o figuras volumétricas/tridimensionales digitales; Actividades prácticas con un fin concreto (p.e: hacer una maqueta/escultura)]

7. ¿Con cuáles de las maneras sientes que entiendes mejor los contenidos?

8. ¿Consideras que realizar cosplays, disfraces, máscaras u otro elemento de caracterización ayuda a desarrollar la visión espacial?

9. ¿Consideras que a través del cosplay se pueden transmitir y desarrollar otros principios y valores?

- Sí -> ¿Cómo cuales? [Opciones: Personales; Grupales; Creativos; Organizativos; Otros]
- No

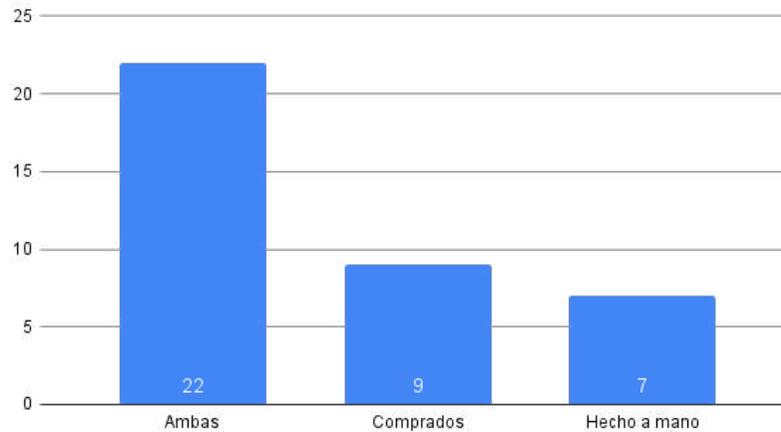
10. ¿Crees que a través de hacer cosplays, disfraces, máscaras u otro elemento de caracterización se puede aprender conocimientos prácticos, contextualizados y útiles para la vida?

11. ¿Crees que la realización de cosplays, disfraces, máscaras u otro elemento de caracterización es interesante para trabajar en el aula?

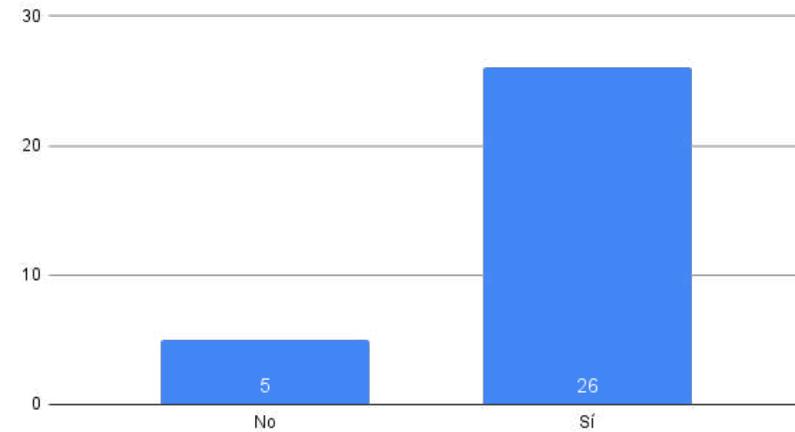
Respuestas (cosplayers)

Falta la pregunta 16 por respuestas iconexas. Los gráficos circulares pertenecen a preguntas de respuesta múltiple.

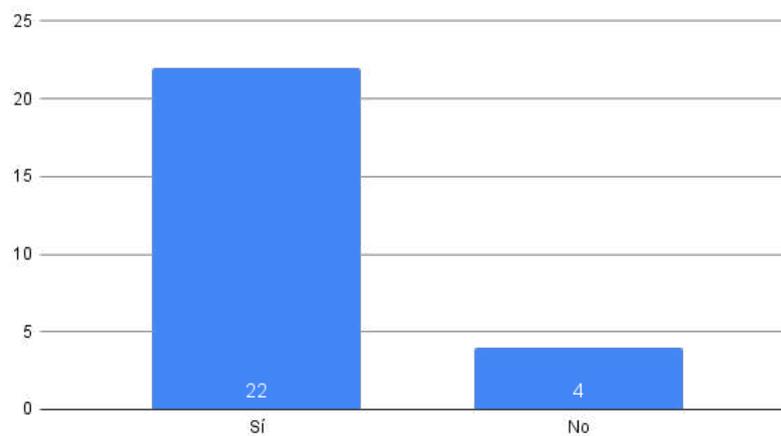
1. ¿Los cosplays han sido comprados o hechos a mano?



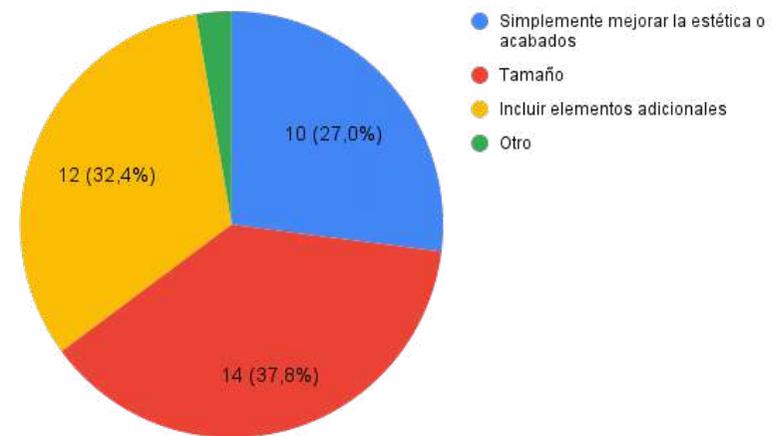
2. ¿Consideras que necesitaban una modificación o ajuste?



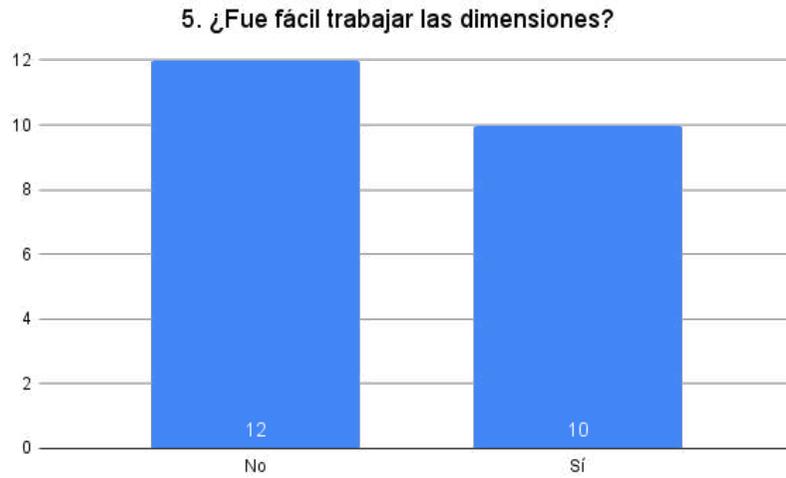
3. ¿Llegaste a modificarlo?



4. ¿A qué fue debido?

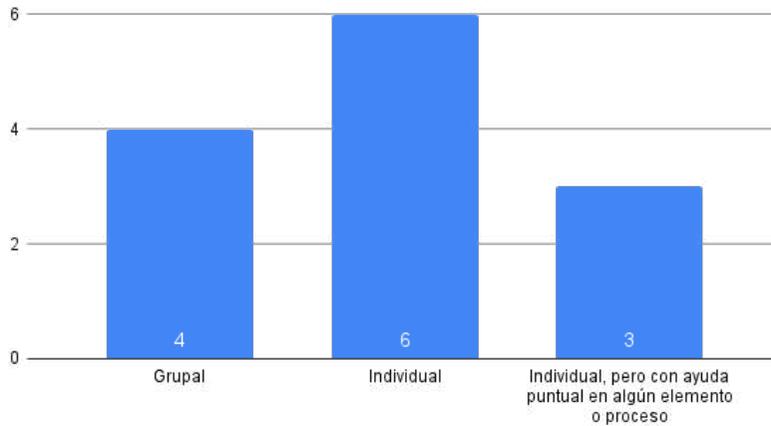


Los gráficos circulares pertenecen a preguntas de respuesta múltiple.

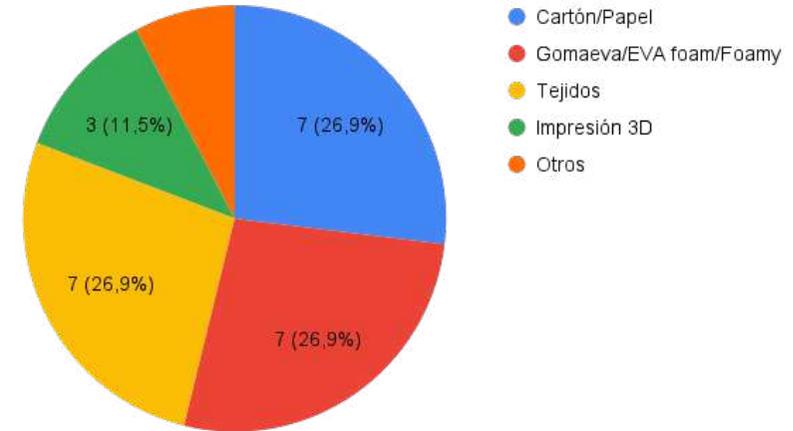


Los gráficos circulares pertenecen a preguntas de respuesta múltiple.

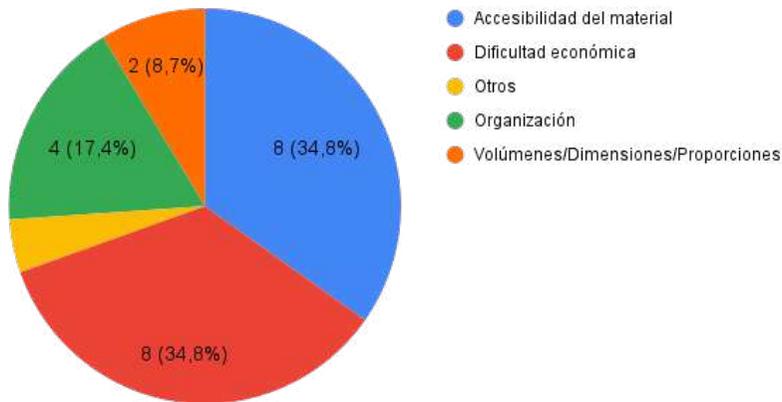
9. ¿Ha sido un trabajo grupal/colectivo o individual?



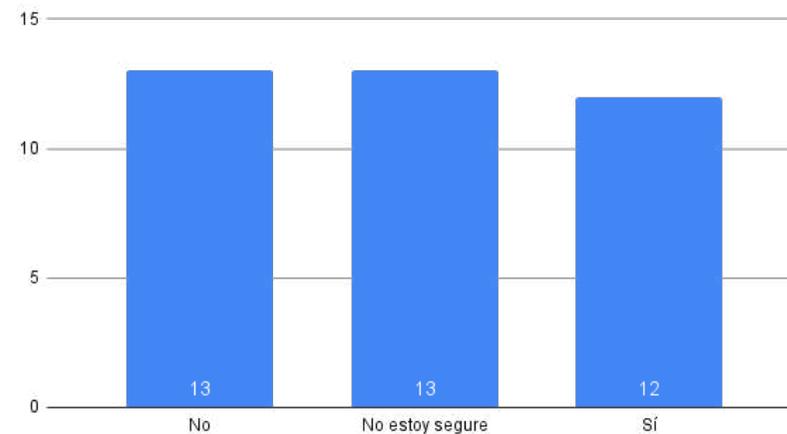
10. ¿Con qué materiales sueles trabajar?



11. ¿Cuáles son las mayores dificultades más comunes con las que sueles encontrarte a la hora de hacer un cosplay?

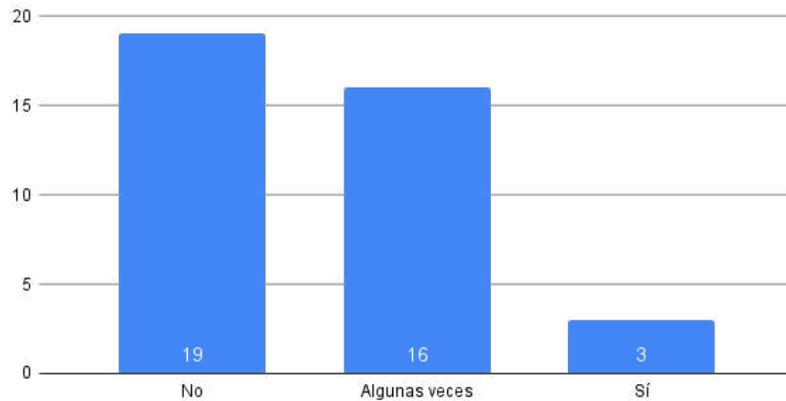


12. ¿Sabes qué es la visión espacial?

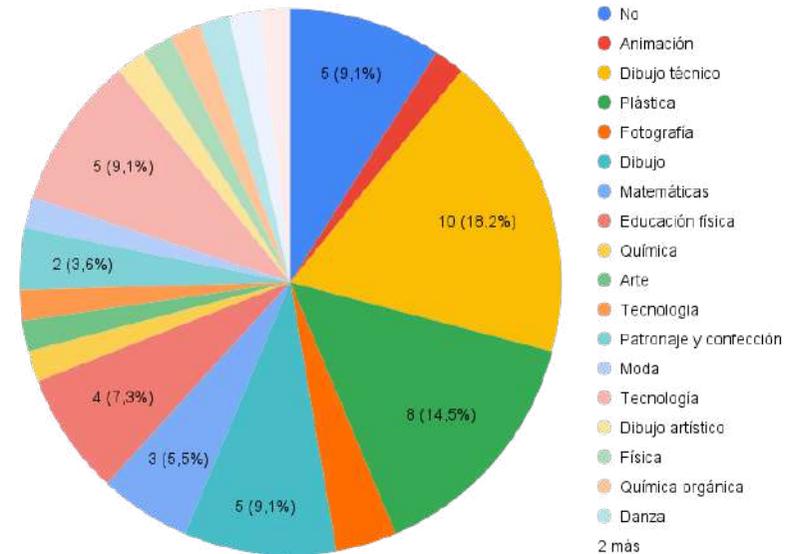


Los gráficos circulares pertenecen a preguntas de respuesta múltiple.

13. ¿Te es difícil entender dimensiones, proporciones, formas o elementos situados en el espacio?



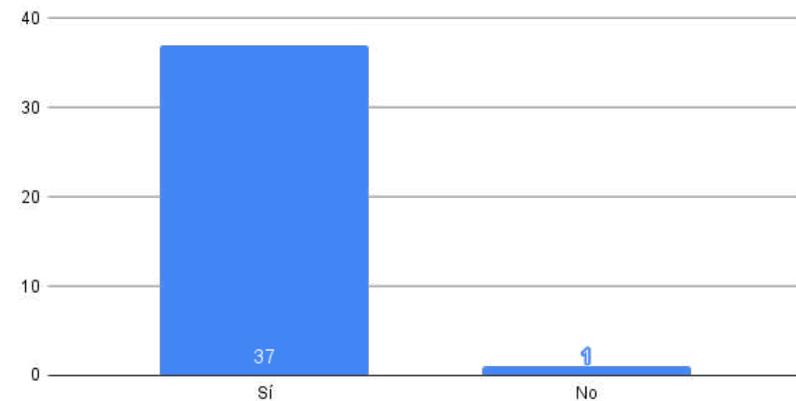
14. ¿Puedes indicar alguna asignatura escolar/académica en la que se trabaje la visión espacial?



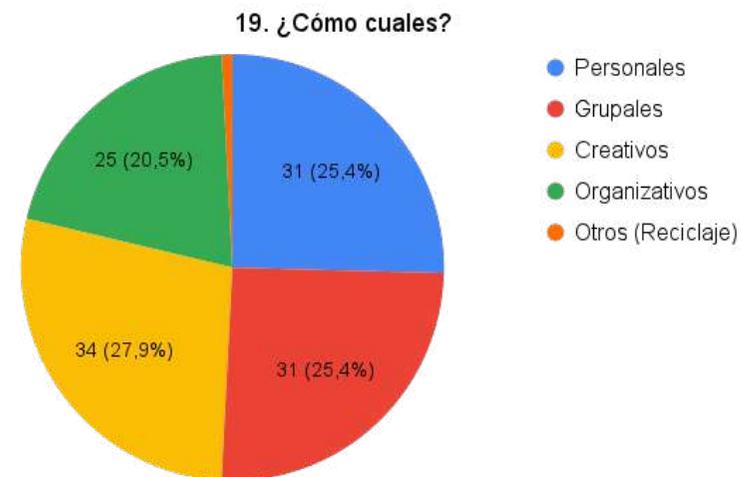
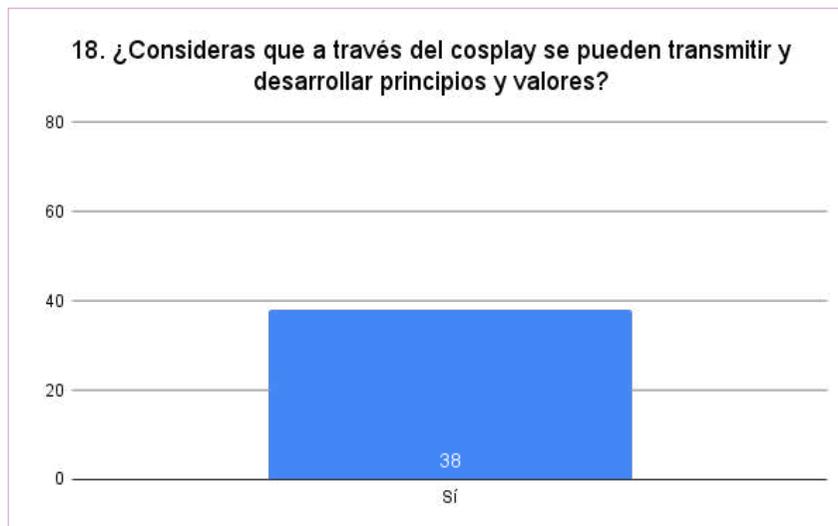
15. ¿De qué manera has trabajado la visión espacial en estas asignaturas?



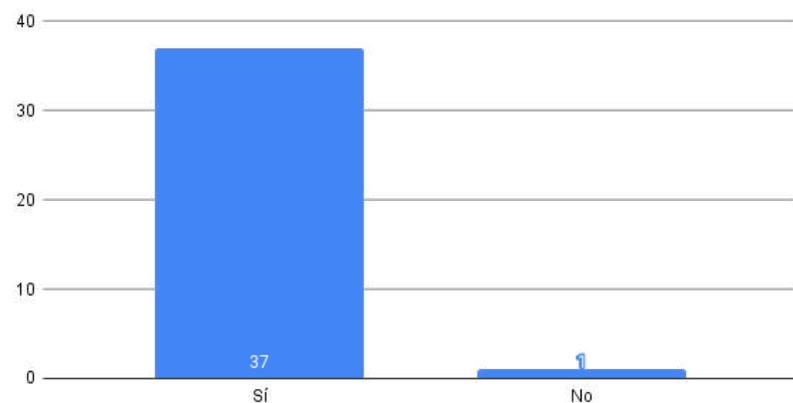
17. ¿Consideras que realizar cosplays, disfraces, máscaras u otro elemento de caracterización ayuda a desarrollar la visión espacial?



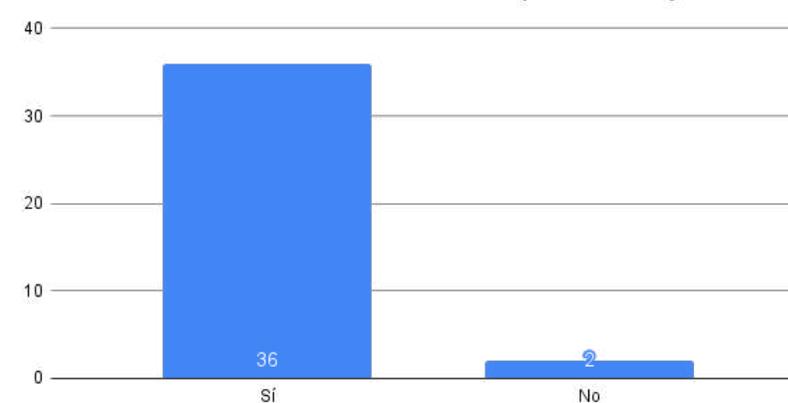
Los gráficos circulares pertenecen a preguntas de respuesta múltiple.



20. ¿Crees que a través de hacer cosplays, disfraces, máscaras u otro elemento de caracterización se puede aprender conocimientos

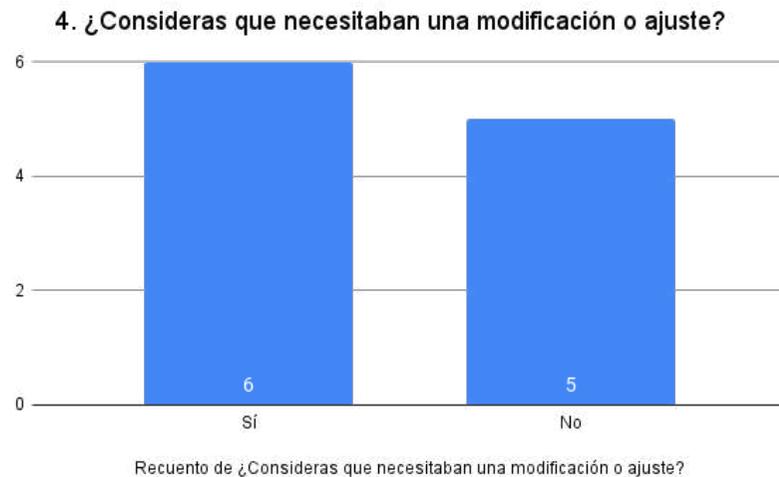
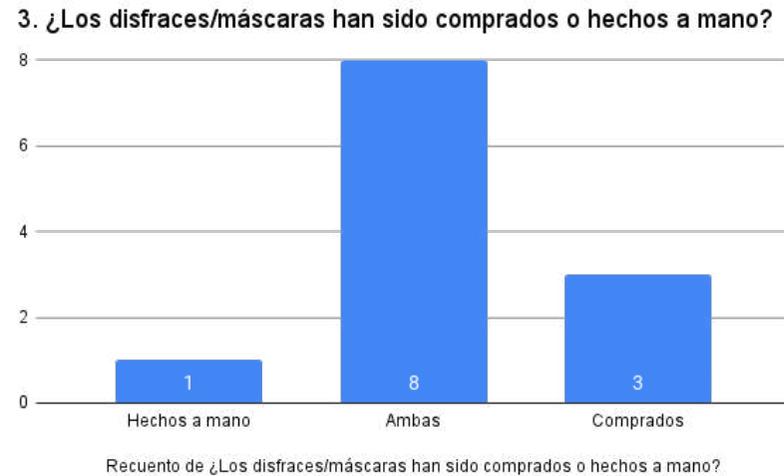
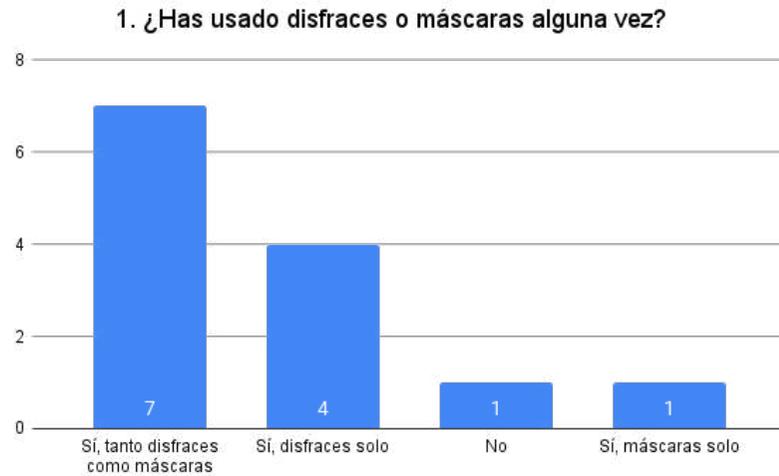


21. ¿Crees que la realización de cosplays, disfraces, máscaras u otro elemento de caracterización se puede trabajar en el



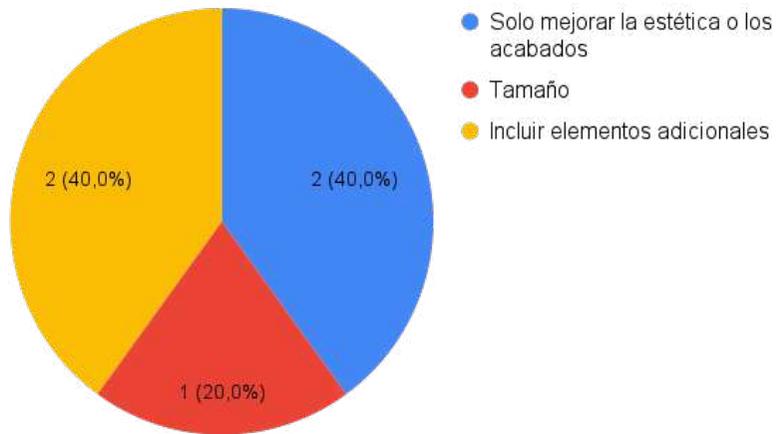
Respuestas (alumnado)

Falta la pregunta 2 por respuesta iconexa. Los gráficos circulares pertenecen a preguntas de respuesta múltiple.

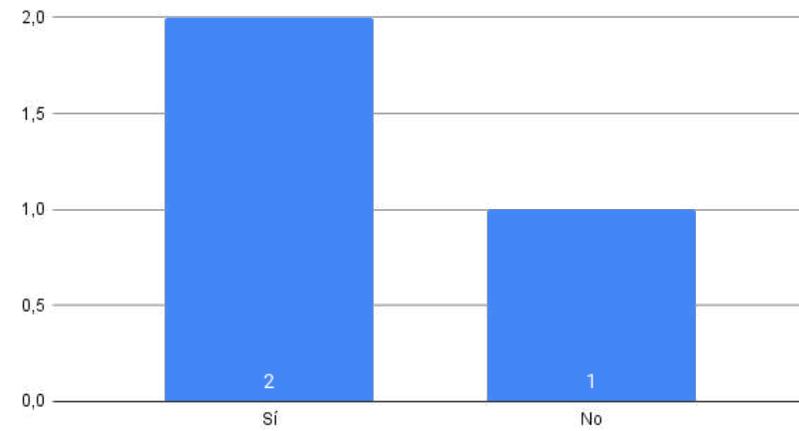


Los gráficos circulares pertenecen a preguntas de respuesta múltiple.

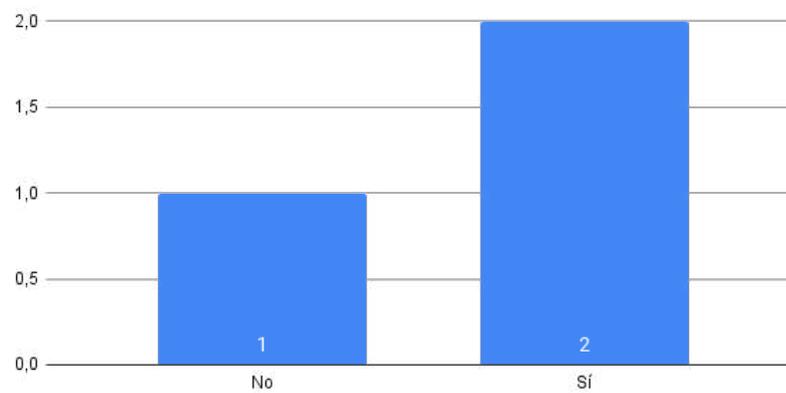
6. ¿A qué fue debido esta modificación?



7. ¿Fue fácil trabajar con las dimensiones?



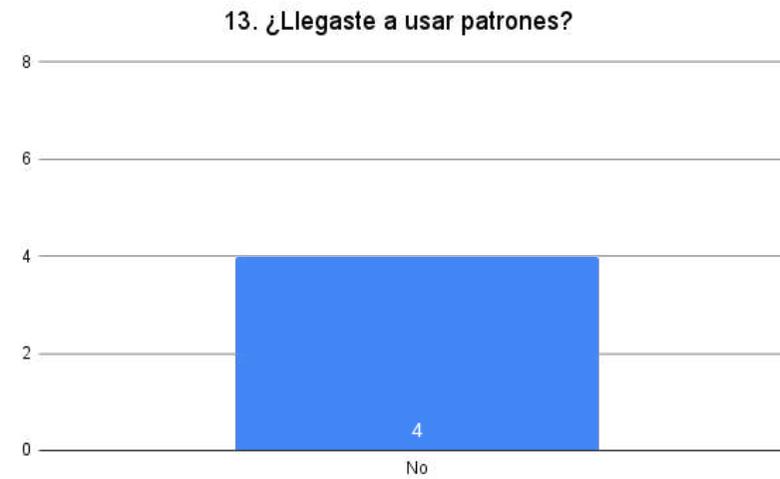
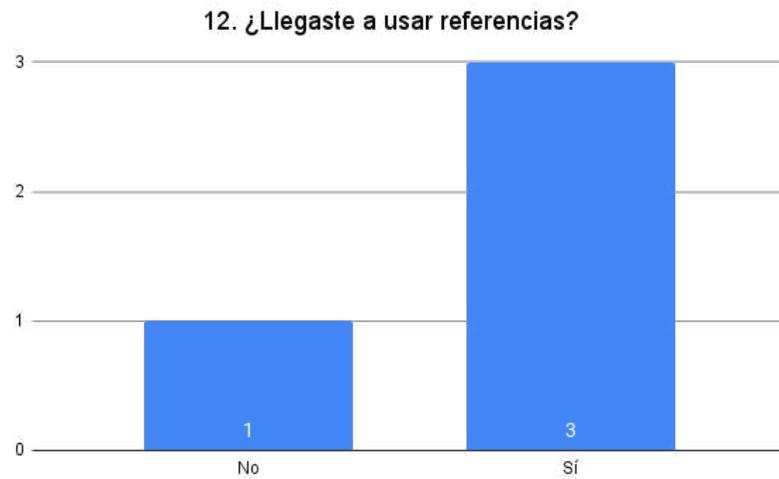
8. ¿Hubo alguna razón por la que no llegaste a modificarlo?



9. ¿Cuales?

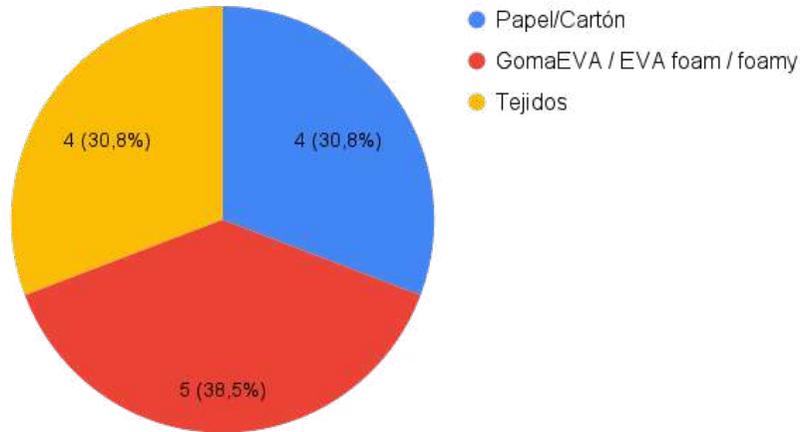


Los gráficos circulares pertenecen a preguntas de respuesta múltiple.

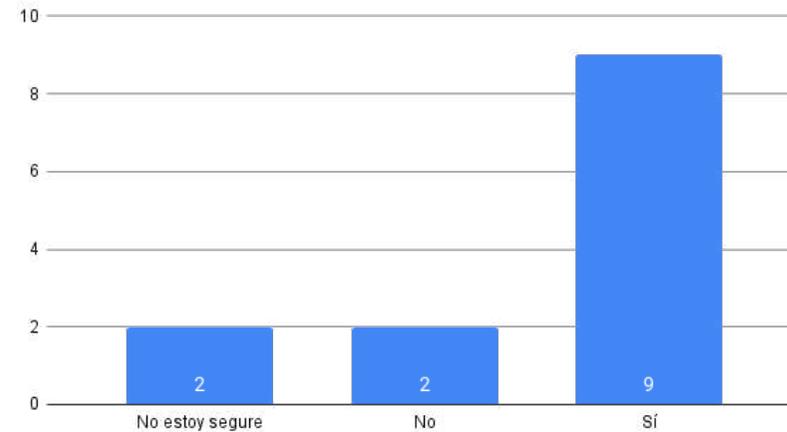


Los gráficos circulares pertenecen a preguntas de respuesta múltiple.

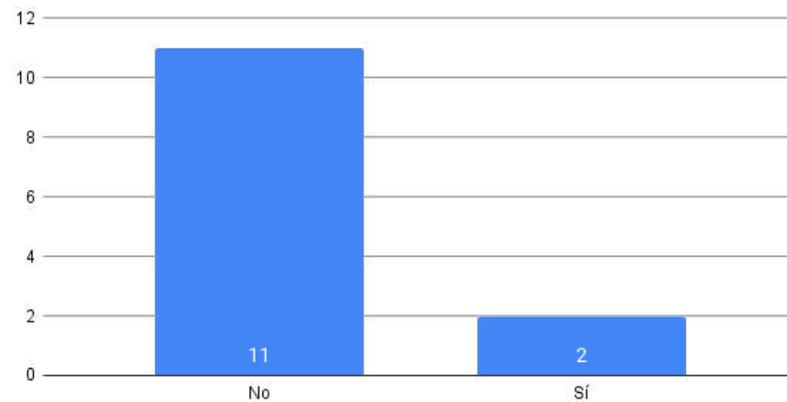
14. ¿Qué materiales se usaron?/¿Qué materiales predominaban?



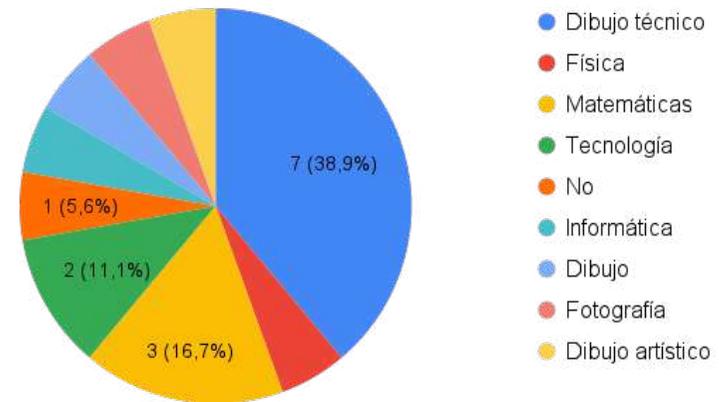
15. ¿Conoces la práctica del cosplay?



16. ¿Te es difícil entender dimensiones, proporciones, volúmenes, formas o elementos situados en el espacio?



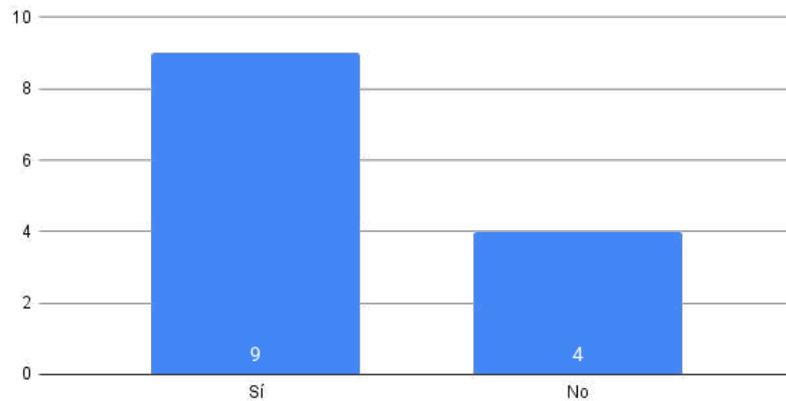
17. ¿Puedes mencionar alguna/s asignatura/s en las que trabajes la visión espacial (dimensiones, proporciones, volúmenes, formas, etc.)?



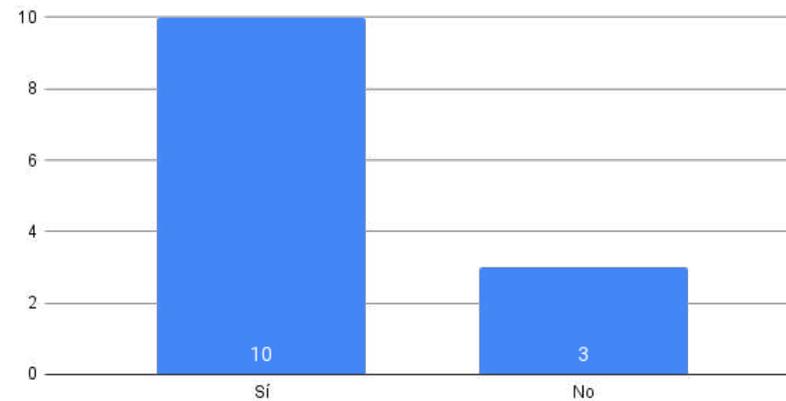
Los gráficos circulares pertenecen a preguntas de respuesta múltiple.



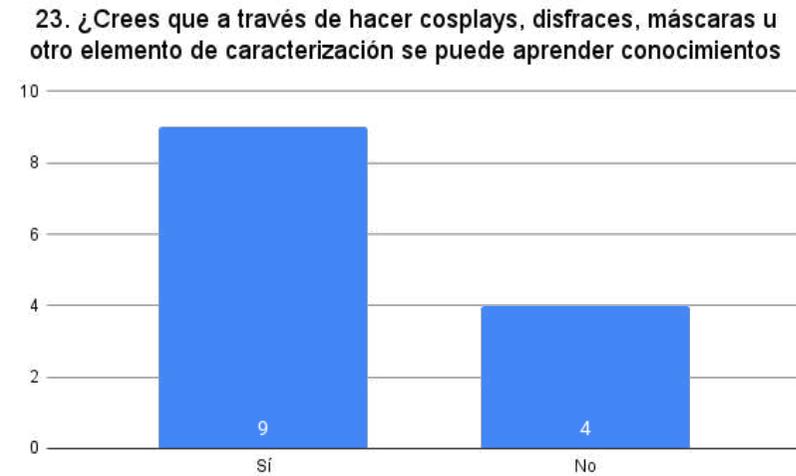
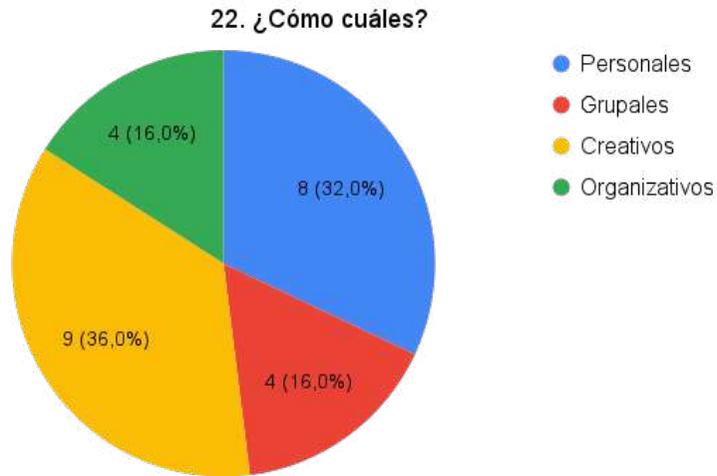
20. ¿Consideras que realizar cosplays, disfraces, máscaras u otro elemento de caracterización ayuda a desarrollar la visión espacial?



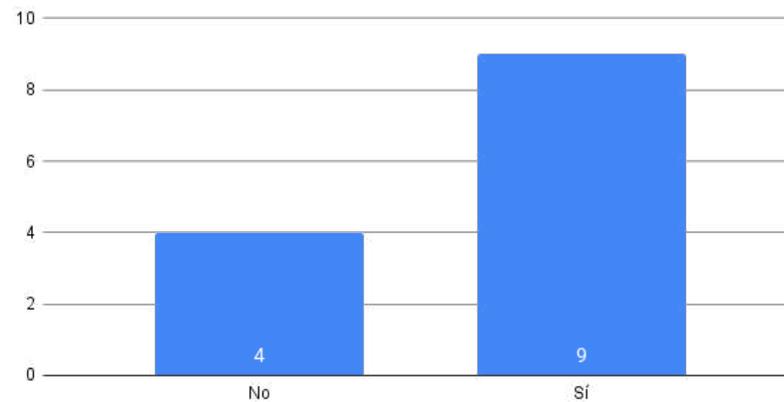
21. ¿Consideras que a través del cosplay se pueden transmitir y desarrollar otros principios y valores?



Los gráficos circulares pertenecen a preguntas de respuesta múltiple.



24. ¿Crees que la realización de cosplays, disfraces, máscaras u otro elemento de caracterización es interesante para trabajar en el aula?



Mesa redonda

| Ponentes | Yen | Kariya | Pazuzu | Moke | Akira |
|---|--|---|--|---|--|
| Mesa redonda | | | | | |
| Primer contacto con el cosplay. | Eventos | Gracias a Pazuzu | Eventos | Compañera de un grupo de baile | |
| Efectos psicológicos positivos del cosplay. | Ser más extrovertida. | Sentirse mejor con el aspecto físico. Aprender a coser y estilizar pelucas. | Lograr metas. Aprender y ser capaz de hacer distintas cosas. | Mejora de la autoconfianza. Modelar la personalidad al personaje. | |
| Dificultades del cosplay. | | Ser una figura pública, y posible objeto de burla. | El poco entendimiento del círculo cercano. Comparaciones. Menciona que a través del cosplay se puede llegar a dedicarse a la peluquería. | | |
| Relación del cosplay y las RRSS. | | Arma de doble filo. | | Ayuda a hacerte crecer en lo social y en lo personal. | |
| Cómo se percibe el cambio de panorama en el cosplay. De realizar trajes a poder comprarlos. | | | Algo malo, ya que expone que uno se deja llevar por los personajes del momento. Destaca como punto fuerte la capacidad de personalización de los trajes comprados. | Comenta que llegó en el momento de más influencia del <i>fast fashion</i> , pero que al final el que haces es el que coges más cariño. | Vivió el cambio, pero fue una buena forma de aprender y conectar con el padre. Disfruta aportando su toque personal. |
| Micro abierto | | | | | |
| Recomendación para hacer un cosplay. | | Pensar si se puede personalizar la ropa que se tiene al alcance. | Mirar en rastros o tiendas de segunda mano. | Aliexpress. Pedir ayuda. Pedir comisiones a <i>cosmakers</i> . | |
| Personas menores de edad haciendo cosplay de personajes adultos. | | El problema recae en adultos y su autorización. | Le parece mal. Se necesitan límites morales. No te va a pasar nada por esperar tiempo para hacer el cosplay. | Le parece mal por la seguridad del menor. | Destaca el grave problema de la sexualización por parte de los adultos y las masas. |
| Personaje más disfrutado. | <i>Frieren</i> , de <i>Sōsō no Frieren</i> ; por el sentimiento de comunidad que aporta. | <i>Kai</i> , de <i>Ninjago</i> , y <i>Kenny McCormick</i> , de <i>South Park</i> ; aunque le agobian el atractivo que tienen. | <i>Hatsune Miku</i> , de <i>Vocaloid</i> ; por la conexión con las niñas. | <i>Beidou</i> y <i>Collie</i> , de <i>Genshin Impact</i> , aunque al principio no le gustaba enseñar tanto sus muslos. <i>Draculaura</i> , de <i>Monster High</i> , por la obsesión que tenía de pequeña. | <i>Loki Laufeyson</i> , de <i>Marvel Comics/Entertainment</i> ; aunque al principio le daba miedo. |

Cosmaking. Adquisición de la visión espacial a través del cosplay.

Trabajo de Fin de Máster.

Memoria de Proyecto

Alumno: Aday Bethencourt Zamora

Tutor académico: Jose Domingo Bethencourt Gallardo

Máster en Formación del Profesorado de ESO, Bachillerato, FP y EII

Universidad de La Laguna

Curso académico 2023-2024

